

PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android • Retro

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

# HOBY

C O L A S

**El regreso triunfal de  
TOMB RAIDER**  
(Y otras sagas a los que su  
reboot no les fue tan bien)

**Japón se rinde a  
MONSTER  
HUNTER 3**

¡Ahora sus cacerías  
llegan a nuestro país!

**Acción salvaje en  
GOD OF WAR**

Kratos la vuelve a liar,  
parda en el Olimpo.

**¡No te  
pierdas!**

GEARS OF WAR JUDGMENT  
LUIGI'S MANSION 2  
HEAD HUNTERS  
KINGDOM HEARTS HD 1.5 REMIX  
WORLD OF TANKS

ALTERED  
BEAST  
★ **RETRO** ★  
LAS CONSOLAS  
DE MB

ESPECTACULAR!

## ASSASSIN'S CREED IV

Piratas, galeones, abordajes...  
¡solo el ron corre de tu parte!

► Datos ► Opinión ► Mañanitas

# PS4

Todas las claves para entender  
qué futuro nos propone Sony



Hobby Consolas

93

sobre 100

3D Juegos

90

sobre 100

Vandal

85

sobre 100

IGN España

90

sobre 100



EXCLUSIVO PARA  
NINTENDO 3DS

SI ERES UN  
GAMER

TUS 'MUST HAVE' SON.



No te pierdas el capítulo central  
de la trilogía de Drácula



Baja la  
demo gratis



IMÁGENES 2D DE UN JUEGO CON OPCIÓN 3D

16

KONAMI mercurysteam

©Konami Digital Entertainment. Developed by MercurySteam.  
Nintendo and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.

Y ADEMÁS  
RESIDENT EVIL REVELATIONS  
VIRTUE'S LAST REWARD  
MARIO KART 7  
PROFESOR LAYTON Y LA  
MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS  
KINGDOM HEARTS  
Y MUCHOS MÁS

BIENVENIDOS



**JAVIER  
ABAD**  
Director de  
Hobby Consolas

JAV  
ABAD

jabad@hobbyconsolas.com  
javad\_abad\_MG

## El mes que vivimos aceleradamente

¿A vosotros no os da la impresión de que a veces el mundo se acelera y no hay forma de poderle freno? Si hay algo que tengo claro es que la lentitud del "slow movement", que promueve una vida más sossegada a todos los niveles, no casa muy bien con los videojuegos. ¿Queréis pruebas? Fijaros lo que ha ocurrido desde nuestro anterior número: la llegada a las tiendas de títulos como *Tomb Raider: God of War Ascension*, *Monster Hunter 3 Ultimate* o *Gears of War Judgment* ya hubiera causado un revuelo enorme en condiciones normales. Comparándolo con el cine, por ejemplo, imagináros la que se armara si coincidiera en la cartelera un ramillete de estrenos con una calidad semejante a los lanzamientos que podéis encontrar en la sección de novedades de nuestra revista.

Sin embargo, el anuncio de PS4 dejó en segundo plano este aluvión de novedades. Yo tuve el privilegio de asistir en Nueva York a la presentación de la nueva consola de Sony, y os aseguro que allí había periodistas de todo el mundo. El auditorio donde se celebró el PlayStation Meeting era lo más parecido a la ONU por el conglomerado de razas y lenguas que

formábamos los asistentes, pero la ocasión lo merecía. Siguiendo la cadena de acontecimientos, la puesta de largo de la nueva PlayStation tenía todas las condiciones para brillar con luz propia sobre cualquier otra noticia que se pudiera producir. Unas páginas más adelante tenéis un reportaje en el que hacemos un análisis más sossegado de lo que nos espera cuando se lance.

Pero pocos días después Ubisoft nos propuso un viaje a las aguas del Caribe con su anuncio sorpresa de Assassin's Creed IV y nos hizo girar la vista hacia Edward Kenway. Nosotros vimos claro que sería nuestro personaje de portada, pero cuando la noticiamos a imprenta aún estábamos un poco alejados después de vivir en tales tan intensos. Confieso que me dieron ganas de pulsar un imaginario botón de pausa para que volviese la calma, pero, ¡qué demonios!, ha sido apasionante. ¿Qué pase el siguiente hombre?



## SÍGUENOS EN:

**HOBBYCONSOLAS**  
[www.hobbyconsolas.com](http://www.hobbyconsolas.com)



@Hobby\_Consolas



[www.facebook.com/hobbyconsolas](http://www.facebook.com/hobbyconsolas)



<http://bit.ly/Vq50P>

## LA REDACCIÓN



**DAVID MARTÍNEZ**  
Redactor jefe  
[davidm@hobbyconsolas.com](mailto:davidm@hobbyconsolas.com)  
@DavidM3



**DANIEL DUESADA**  
Jefe de Sección  
[daniel.duesada@hobbyconsolas.com](mailto:daniel.duesada@hobbyconsolas.com)  
@Duesada



**JOSÉ LUIS SANZ**  
Director de  
[hobbyconsolas.com](http://hobbyconsolas.com)  
[jlsanz@hobbyconsolas.com](mailto:jlsanz@hobbyconsolas.com)  
@JLsanz

A sobrevivir le born. Lara y ya siempre nos hemos llevado bien, incluso con el "flajillo" Ángel de la Oscuridad para PS2. Pero larga que reconocer que me ha llevado una sorpresa con el "triboo" de la snipe. Es divertido, espectacular y hace justicia a su protagonista... ¡aunque la fusión de Legend y Underworld en cuestión coja

Lara está que coja... los bichos. Ha llegado el nuevo *Tomb Raider* y me alegro ver que tanto esfuerzo ha dado Italia. Hay que ir a por él, que partir de su granja está en el sistema de ver salir tanto a un vena como Lara. Algo de eso habrá, pero lo que a mí me interesa es que a pesar de los galpas y las trifulcas, Lara según la banda

Ondas piratas. Ubisoft protagoniza una exhibición natrara viendo las predecesoras de Assassin's Creed. Espero que no fallen, pero piratas y Canin me parecen una idea para original. Un todos modos, es lo más que con Nialos y los monarcas de Caspas. ¿PS4? Un gran concepto que a la larga todo lo que Sony promete

## LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODOS LOS FORMATOS.** Sabremos qué os va a pasar, más un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso le vamos a dar todo lo que podamos. Le daremos que en nuestra revista encontraréis cada mes toda la información que necesitéis para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si en decimos que un juego es bueno lo malo es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también tenemos nuestros videojuegos y sabemos lo que nos gusta.

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si saliera una nueva consola Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ello. Si están saliendo ver las primeras imágenes de un juego o cuáles que las encontréis aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en alzarlos las mejores noticias

# SUMARIO

CONTENIDOS DEL N° 260

**6 El Sensor**

**14 Noticias**

**24 Big in Japan**

24 → Kingdom Hearts 1.5 HD Remix

**28 Reportaje:**  
**Assassin's Creed IV**

**36 Reportaje**  
**PlayStation 4**

**47 Novedades**

48 → God of War Ascension

52 → Tomb Raider

56 → Deus of War Judgment

60 → Monster Hunter 3 Ultimate

64 → Luigi's Mansion 2

66 → Lego City Undercover

68 → Ninja Gaiden Sigma 2+

69 → Omertà: City of Gangsters

70 → Novedades descargables

72 → Contenidos descargables

75 → Otros lanzamientos

**76 Los Mejores**

**82 Reportaje:** El fenómeno  
**Monster Hunter**

**86 Reportaje:** Reboots

**90 Reportaje:**  
**World of Tanks**

**96 Retro Hobby**  
96 → Allied Beast

**100 Teléfono Rojo**

**105 Preestrenos**

106 → Dead Island Riptide

108 → Dragon's Dogma Dark Arisen

110 → Injustice Gods Among Us

112 → Fire Emblem Awakening

114 → Agenda

**119 Escaparate**

**130 Y el mes que viene**



**28 REPORTAJE**

## ASSASSIN'S CREED IV

Tenemos los primeros datos e imágenes de Black Flag, el próximo Assassin's Creed. ¡La época dorada de los piratas nos espera!



**36 REPORTAJE**

## TODO SOBRE PLAYSTATION 4

Fuimos a su presentación en Nueva York y nos trajimos en la maleta datos, análisis y opinión.

Suscríbete  
a la revista Playbits por

menos de 10€

STORE  
and more

PLAYBITS  
48 NOVEDAD

## GOD OF WAR ASCENSION

Kratos sigue luchando contra su destino, pero nada puede evitar que analicemos su aventura.



PLAYBITS  
86 REPORTAJE

## SAGAS QUE RENACEN

Tras los pasos de Tomb Raider, estos son los "reboots" más sonados del mundo de los videojuegos.

PLAYBITS  
60 NOVEDAD

PLAYBITS  
82 REPORTAJE

## MONSTER HUNTER

Analizamos el juego que arrasa en Japón en Wii U y 3DS... y repasamos cómo se ha convertido en un éxito.



## TODOS LOS JUEGOS

### PS3

Assassin's Creed IV Black

Flag ..... 28

Abel's Abyss ..... 75

Dead Island Repeal ..... 104

Dragon's Dogma Dark

Arise ..... 108

Dynasty Warriors 7

Engines ..... 75

Flat of the North Star

Ken's Rage 2 ..... 75

God of War

Assassins ..... 68

Injustice Gods Among

US ..... 110

Kingdom Hearts 1.5 HD

Roma ..... 24

Naruto Shippuden Ultimate

Ninja Storm 3 ..... 75

Sly Cooper ..... 75

Tomb Raider ..... 52

Tomb Raider ..... 52

### PC

Assassins Creed IV Black

Flag ..... 28

Omerta: City of

Gangsters ..... 49

Tomb Raider ..... 52

World of Tanks ..... 90

### Wii U

Assassins Creed IV Black

Flag ..... 28

Flat of the North Star

Ken's Rage 2 ..... 75

Injustice Gods Among

US ..... 110

Legs City Unleashed ..... 44

Los Vegas: la Batalla

por la Tierra ..... 75

### Xbox 360

Assassins Creed IV Black

Flag ..... 28

Dead Island Repeal ..... 104

Dragon's Dogma Dark

Arise ..... 108

Flat of the North Star

Ken's Rage 2 ..... 75

Quests of War

Judgment ..... 56

Injustice Gods Among

US ..... 110

Naruto Shippuden Ultimate

Ninja Storm 3 ..... 75

Omerta: City of

Gangsters ..... 49

Monster Hunter 3

Ultimate ..... 40

### 3DS

Assassins ..... 112

Ludi's Mansion 2 ..... 64

Monster Hunter 3

Ultimate ..... 40

### PS Vita

Ninja Gaiden Sigma 2 ..... 68

Persona 4 Golden ..... 75

Research Dynasty ..... 75

Sly Cooper ..... 75

ACTORES QUE INTERPRETAN A PERSONAJES DE JUEGOS

## Las estrellas de la otra "gran pantalla"

La popularidad de los juegos y el nivel visual que han alcanzado le ha metido el gusanillo a los actores de Hollywood. Sus apariciones en nuestras consolas nos darían para hacer una gala de los Oscar virtuales.



### L.A. NOIRE

AARON STATON

El protagonista de Mad Men interpreta al detective Cole Phelps, protagonista de esta historia de "cine negro". La elección de actores reales fue muy importante, dado que la expresividad de los personajes influye en el desarrollo.



### BEYOND TWO SOULS

ELLEN PAGE Y WILLEM DAFDE

La protagonista de Juno interpreta al personaje principal del juego, Jodie Holmes, mientras que Dafne (Spiderman, Platoon) es un científico llamado Dawkins que trabaja para el gobierno.



## HEAVENLY SWORD

ANDY SERKIS

Después de prestar sus gestos a Gollum y King Kong, este actor se ha especializado en seres virtuales como Bohan.



## SAINTS ROW 3

SASHA GREY

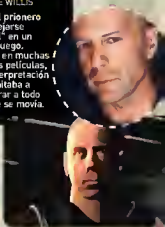
Nadie mejor para interpretar un personaje "canalla" que una actriz X.



## APOCALYPSE

BRUCE WILLIS

Fue el primero en "dejarse la piel" en un videojuego. Como en muchas de sus películas, su interpretación se limitaba a disparar a todo lo que se movía.



## STRANGLEHOLE

CHOW YUN FAT

Un juego de acción al estilo Hong Kong no sería lo mismo sin el protagonista de Hard Boiled.



## CALL OF THE DEAD

ROBERT ENGLUND,  
SARAH MICHELLE GELLAR,  
MICHAEL RODKER, DANNY TREJO

Cuatro actores míticos del cine de terror se daban cita en este DLC para el modo zombies de *Call of Duty Black Ops*. Además, George A. Romero, director de *La noche de los muertos* vivientes, hacía de uno de los zombies.





## El futuro está aquí y se escribe en clave de PlayStation 4

El pasado 20 de febrero, Sony presentó en Nueva York la que será su próxima consola: PlayStation 4. Nosotros estuvimos allí y hemos querido compartir con vosotros el momento histórico en el que el futuro se hace oficial. Así y como lo vemos desde nuestra ciudad.

## → Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuanto veas esta ojita en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail, indicando tu dirección postal.

Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

**PROTECCIÓN DE DATOS.** Los datos personales que nos mandas para colaborar, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados mientras dure su gestión a un fichero responsabilidad de Audi Supermarket España, S.A., con domicilio en C/ Sanjaquí 14, 2º planta, 28025 Madrid, para responder a las consultas, publicar contenidos y relaciones o gestión al mismo fin por parte de promotores y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y supresión dirigiéndote por correo al domicilio de Audi Supermarket España, S.A.

## VIÑETA CONSOLERA

POR SIGLO





# ¿La fórmula de usar "precuelas" es acertada?



## Sí



**Borja Abadillo**  
Colaborador de Hobby Consolas

**Hay sagas que lo necesitan**

No le falta cierta razón, pero no tiene uada que ver el hecho de que sean precuelas. Situar una entrega antes que las demás es un simple recurso argumental. Si ya has contado una historia con su climax final, es mejor no empicarse en continuar la historia. *Halo Reach*, *Metal Gear 3* o *Resident Evil 0* son buenos ejemplos de que la falta de ideas, al menos jugables, no está detrás de estos títulos. Otro ejemplo: la segunda trilogía de *Star Wars*, mucho mejor que la primera. ¡Es broma, chavales!

## No



**Daniel Quesada**  
Jefe de sección de Hobby Consolas

**Suponen "vivir de las rentas"**

*God of War Ascension* y, sobre todo, *Gears of War Judgment*, demuestran que las precuelas suelen ser causa de una galopante falta de ideas. A los desarrolladores se les acaba la imaginación, pero hay que seguir estirando el chule de la generación. Que no te engañen, estos juegos no buscan ahondar en las sagas, sino que quieren aferrarse al clavo ardiendo de una saga ya terminada y no pueden dar más vueltas sobre la historia actual. Para ellos, la única solución es volver a sí. Ese no es el camino.

## ↑ SUBEN



→ **SHENMUE** En una entrevista a un periodista francés, Yu Suzuki mencionó que está interesado en microfinanciarlo con una campaña online



→ **KINGDOM HEARTS** El **NO REMIX** ya ha confirmado su llegada a Europa. Este recopilatorio llegará a nuestro país a lo largo del próximo otoño



→ **PS VITA** empieza a remontar en Japon, después de su bajada de precio, hasta el punto de ponerse segunda en las ventas semanales



→ **UNCHARTED 3**, cuyo multijugador ha pasado a ser gratuito para todos aquellos que dispongan de una PlayStation 3

## ↓ BAJAN



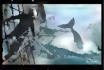
→ **ROCK BAND** dejará de recibir contenidos el 2 de abril, cuando llegarán las últimas canciones para su biblioteca



→ **LOS RUMORES** de que EA habría dejado a un lado cualquier opción de publicar una cuarta entrega de *Dead Space*



→ **MIYAMOTO**, a sus 61 años, dice que está empezando a ceder responsabilidades a otras personas. ¡No queremos que se jubile nunca!



→ **LAS CRÍTICAS DE LA PETA** a *Assassin's Creed IV* porque permitirá la caza de ballenas. Los juegos son ficción...

## → ¡ASÍ SE HABLA!



**Hideo Kojima**  
Creador de *Metal Gear*

“Me gustaría hacer un juego de zombies con *Cyborg Ninja*. De hecho, ya se lo he sugerido al guionista Etsu Tamari...”



**Satoru Iwata**  
Presidente de Nintendo

“2013 va a ser el año de Luigi. Este gran actor de reparto vuelve, por fin, a ser el centro de todas las miradas.”



**Alain Corre**  
Director ejecutivo de Ubisoft

“Con *Watch Dogs* queremos marcar tendencia en el género del "sandbox", y *GTA V* puede incluso beneficiarnos.”

## RETUITEANDO OFFLINE por Manuel del Campo

La crisis ha golpeado también a los videojuegos en 2012. ¿Y en 2013?

### A quién seguir



**Microsoft**  
Todos los expectantes por la  
replica a PS4. Comienza la  
cuenta atrás



**Thief**  
El atractivo juego next-gen de  
Eidos está generando tanta  
vez más expectación.



**Pikmin 3**  
Myamoto tiene claro que al  
fin debe salir para la Wii U  
cuando menos. Atención

### Nuevas consolas



**findelasconsolas** @hideokojima

Kojima asegura que las consolas tienen las horas contadas y que el almacenamiento en la nube cambiará la forma de entretenernos. Según él, la tendencia es integrar, no separar con distintas máquinas

[Abrir](#) [Responder](#) [Retuitear](#) [Favorito](#)



Es algo que viene repitiendo desde hace tiempo. Cuando le oí lo primero que pensé fue, ¿y si no vimos el diseño de PS4 porque no existe como tal, es solo un mando ligado a la nube? Ya sé que está vez no será así (creo) pero no es descabellado pensar que podamos estar ante la última generación de consolas

### Tendencias

#Kratos  
Battlefield4  
StarWars  
GalaxyV  
#Evil\_Dead  
WatchDogs  
MonsterHunter4  
Sharebutton



**facebook\_aburre** @Zuckerberg

El creador de la red social más popular asume que los más jóvenes ya empiezan a aburrirse con Facebook y buscan nuevas alternativas. Pinterest o Instagram (que también es suyo) le contemplan terreno

[Abrir](#) [Responder](#) [Retuitear](#) [Favorito](#)



Es curioso que cuando PS4 realiza una apuesta clara por las redes sociales y compartir se empiezan a cuestionar los actuales modelos. Todo va a tal velocidad que lo moderno se puede quedar antiguo en un suspiro... que Sony tome nota

### Sagas



**GTA\_NOCadadosaños** @Take2

Un jefazo de Take 2, Karl Slatoff no concibe sacar un GTA cada dos años. Según dice, si lo hicieran crearía fatiga y finalmente el juego perdería valor para el consumidor.

[Abrir](#) [Responder](#) [Retuitear](#) [Favorito](#)



La estrategia de Take 2/Rockstar parece clara en este sentido. Y les ha ido muy bien. Todo lo contrario que Ubisoft, que tiene toda la intención de lanzar un Assassin's por año... como poco. Han dado con la gallina de los huevos de oro y no quieren desaprovecharla. ¿Fatigará eso a los jugadores?



**ventasTombrader** @square

Tomb Raider se ha colocado nº 1 de ventas tanto en varios países (1 millón de copias en dos días), entre ellos España y UK, y en USA fue el juego más reservado. Las críticas también han sido favorables

[Abrir](#) [Responder](#) [Retuitear](#) [Favorito](#)



Un perfecto ejemplo de la cuestión anterior. Las aventuras de Lara llegaron a su nivel más bajo -de calidad y ventas- en las últimas entregas... y ahora, tras un largo parentesis, resurge con un juego que puede ser uno de los éxitos de año. Da que pensar



Puedes seguirme  
en mi Twitter Digital.  
@manu\_delcampo

## ↓ MOLA



→ **El primer juego en el que participa Studio Ghibli.** ¡Pasa al en *Bayonetta* and...  
Totalmente cierto: ese foguero, esa nariz porcho... De hecho,

Oliver, el protagonista de *No* no Kuni también salía en otro ámbito muy conocido por todos. Oliver y Benji... ¿Serán simples casualidades? En esta vida ya no sabe uno que pensar

→ **Jugar al Castlemania: Morder al Fete mientras mi chica me hace un chupetón en el cuello.** Así, ma meto más en el personaje...

Ahí, matando dos pájaros de un tiro. Además, así lo señora no se enfada porque es todo al día con la maquina en vez de hacerle caso a ella. Dracula estaría más que orgulloso.

→ **Que a mi hijo de tres años le encante mirar mientras juego a *No no Kuni*.** Ya no me trago más las películas de Mickey Mouse.

Otro que sabe sacar tajada de las circunstancias familiares

→ **Estaría bien que Yen fuera el próximo Papa.** ¿Os lo imagináis, en la Plaza de San Pedro del Vaticano, dando una misa delante de miles de "gamers"?



→ **El anarcho parecido tísico que hay entre al nuevo Dante de *Ninja Theory* y la cantante Rihanna.**

Si se tienen un aire, con esos flequillos que se gustan. Eso sí, esperemos que el nefilim no se ponga nunca a cantar esa palchada del "bogo mi paraguas, paraguas, paraguas"

## ↓ NO MOLA

→ **No haber visto *Assassin's Creed 4* en la presentación de PlayStation 4** es como hacer un bocadillo de jamón sin queso

Gran sabor el del bocadillo de jamón... siempre que el pan esté relleno de jamón, claro. Homer Simpson le habría solucionado fácilmente, con una de sus canchales en vez de "Quiero un bocadillo", se habría arrancado con un "Quiero mi PS4"



→ **Que a Lara Croft le hayan puesto el pantalón largo en el nuevo *Tomb Raider*.** ¡Venga, arriba ese pantalón corto! Para ver sus estilizados pechos, claro que sí. Menos mal que no has dicho que "abajo ese pantalón corto". Si no, habríamos pensado mal de ti.

→ **Que Daniel Quesada ya no se ponga avatares chulos en el prólogo de la revista.** Que tiempos aquellos en que se encajaban capuchas de Sonic y otros accesorios de postín. Algún día, volverán

→ **Que la PETA, la asociación de defensa de los animales, crea que *Assassin's Creed IV* va a formar a asesinos de batallas en potencia.**

Y no descartes que proxima mente a Barbie y a otros piratas les salgan áster egos.

→ **Que no saiga Panetlope Cruz en el próximo *Assassin's Creed* de piratas.** Mejor que no, no vaya a hacer la vida al protagonista, como hizo con Jack Sparrow.

→ **Que haya compañías que nos intenten atracar con el tema de las microtransacciones y los juegos anuales con Pase de Temporada, y más en plena crisis.** Es el "complejo del banquero" de querer vendernos todo a plazos y a sablazos

→ **Que un juego de 60 euros acabe costándote casi 100 con tanto DLC.** Esas cantidades deberían ser premios por pasártelo en dificultades elevadas o consiguiendo trofeos. ¿Recordáis, por ejemplo, como se desbloqueaba Green Hill en *Sonic Adventure 2*?



→ **Que *Assassin's Creed IV: Black Flag* no esté ambientado en el Siglo de Oro español, como *Atlantis*.**

Quevedo, Góngora y otros grandes artistas no habrían en sí de gozo ante algo así. A Edward Kenway pronto le harían un poema titulado "Érase una vez un pirata a una nariz pegado"

## TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a [seniorhobbyconsolas@elcomercio.es](mailto:seniorhobbyconsolas@elcomercio.es)

o bien entra en nuestra página [www.facebook.com/hobbyconsolas](http://www.facebook.com/hobbyconsolas)

Las cuatro colaboraciones destacadas con un comentario o reacción la semana siguiente serán en el número que desearán

# LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

## EN ESPAÑA

DEL 1 AL 20 DE FEBRERO

DATOS CUMULADOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	SEMANAS EN LISTA
1	Call of Duty: Black Ops II	(PS3)	1	4
2	FIFA 13	(PS3)	3	6
3	Far Cry 3	(PS3)	4	3
4	Dead Space 3	(PS3)	-	1
5	Metal Gear Rising: Revengeance	(PS3)	-	1
6	Just Dance 4	(WiiU)	2	3
7	Metal Gear Solid 3D	(3DS)	-	1
8	Crysis 3	(PS3)	-	1
9	Final Fantasy XIII-2	(PS3)	-	1
10	God of War III	(PS3)	-	1



**Call of Duty: Black Ops II**  
El shooter en up de Activision no se baja de la cima del ranking desde que se puso a la venta en noviembre. Su remodelada campaña y la variedad de sus modos online tienen la culpa de su supremacía comercial.

**Dead Space 3**  
La nueva aventura de Isaac Clarke en el planeta Tau Volantis ha logrado colarse en una lista dominada por juegos de PlayStation 3.

## Por plataformas

<b>PS3</b> 1 Call of Duty: Black Ops II 2 FIFA 13 3 Far Cry 3 4 Dead Space 3 5 Metal Gear Rising: Rev	<b>XBOX 360</b> 1 Dead Space 3 2 Crysis 3 3 Final Fantasy XIII-2 4 FIFA 13 5 CoD: Black Ops II
<b>Wii U</b> 1 New 5. Mario Bros U 2 Batman Arkham City 3 Rainbow Land 4 DarkSiders II 5 Sonic & All-Stars Rac	<b>Wii</b> 1 Just Dance 4 2 New Super Mario Bros 3 Pre Evolvi. Soccer 2013 4 Inzuma Elevon: Sirk 5 Michael Jackson
<b>3DS</b> 1 Metal Gear Solid 3D 2 New 5. Mario Bros 2 3 Mario Kart 7 4 Super Mario 3D Land 5 Paper Mario	<b>NDS</b> 1 Monster High: Patrinoje 2 Pokémon Edic. Negra 2 3 La Gran Aventura del... 4 Pokémon Edic. Blanca 2 5 Dora la Exploradora
<b>PS VITA</b> 1 Persona 4 Golden 2 Metal Gear Solid HD 3 CoD: Black Ops Declass. 4 FIFA 13 5 Need for Speed Most W	<b>PC</b> 1 Crysis 3 2 WoW® BattleChest 3.0 3 Age of Empires III 4 Starcraft II 5 Dead Space 3

## EN OTROS PAÍSES

### En Japón

DEL 1 AL 24 DE FEBRERO

Datos acumulados por VICTORY

- 1 Metal Gear Rising: Revengeance PS3
- 2 Dragon Quest VII 3DS
- 3 Animal Crossing: New Leaf 3DS
- 4 Magi: The Labyrinth of Beginning 3DS
- 5 Toaru Majutsu no Kagaku no Ensemble PSP
- 6 Teko no Tatsuzuki Wii Super Deluxe Edic. wii
- 7 New Super Mario Bros 2 3DS
- 8 Monster Hunter 3 Ultimate 3DS
- 9 Fantasy Life 3DS
- 10 Call of Duty: Black Ops II PS3



**Dragon Quest VII: El "remake" para 3DS del clásico juego de PSOne** se ha convertido en un superventas. En sólo dos semanas, ha logrado superar la barrera del millón de copias.

### En EE.UU.

DEL 17 AL 23 DE FEBRERO

Datos acumulados por VICTORY

- 1 Crysis 3 Xbox 360
- 2 Metal Gear Rising: Revengeance PS3
- 3 Metal Gear Rising: Revengeance Xbox 360
- 4 Crysis 3 PS3
- 5 Call of Duty: Black Ops II Xbox 360
- 6 Crysis 3 PC
- 7 Call of Duty: Black Ops II PS3
- 8 Fire Emblem: Awakening 3DS
- 9 Aliens Colonial Marines Xbox 360
- 10 NBA 2K13 Xbox 360



**Crysis 3: El nuevo hito de Crytek se cuenta por partes: triple en el ranking de ventas, estadounidense. A Prophet al nanorobot se siente igual de bien en PS3 que en PC y 360.**

### En Gran Bretaña

DEL 17 AL 23 DE FEBRERO

Datos acumulados por VICTORY

- 1 Crysis 3 Xbox 360
- 2 Metal Gear Rising: Revengeance PS3
- 3 Metal Gear Rising: Revengeance Xbox 360
- 4 FIFA 13 Xbox 360
- 5 Crysis 3 PS3
- 6 Call of Duty: Black Ops II Xbox 360
- 7 FIFA 13 PS3
- 8 Aliens Colonial Marines Xbox 360
- 9 Dead Space 3 Xbox 360
- 10 Call of Duty: Black Ops II PS3



**Metal Gear Rising: Revengeance.** La deriva de Metal Gear hacia la acción ha resultado... ser un éxito total. En todos los países ha alcanzado excelentes cifras, tanto para PS3 como para 360.

La cifra

# 1.000.000

de copias de Tomb Raider se vendieron durante las primeras 48 horas desde que el juego llegó a las tiendas.

# COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

## LA ENCUESTA DE FACEBOOK

### Vuestro héroe favorito de Assassin's Creed

Con la llegada de otra entrega, os preguntamos por el héroe de Assassin's Creed que más os ha marcado.

**1 Ezio 64%**

No cabe duda, el "carácter labao" y la dedicación que al señor Audifre dedica a la Hermandad de Assassinos lo ha alzado como al héroe de la saga más querido por todos vosotros. May atráa quidan Altair y, sobre todo, Connor, que así parece haber calado entre la comunidad. La ra mayor a aa aballo Edward es la proxima entrega del juego?

**2 Altair 30%**  
**3 Connor 6%**



Juegos lanzados a medio hacer

### FIFA 13

Hay muchos juegos que dan la sensación de estar a medio terminar, pero pocos como la última entrega del amador de EA. Tráaa "baga" sea imputada a muchos usuarios por la EXP se al modo online, los servidores se caen o los coaches se demuestran ociosos. Eso es lo



más grave que sea habías comallado en Facebook, pero también se da otros errores "maestros" como personajes que se demuestran como sea la isla o caldas imputadas a plazo salio. Seamos justos, FIFA 13 es un juego divertidísimo, pero hay que dedicar tiempo a pedir todos estos errores y ver cómo se da al próximo



### Linkados a Youtube

Par Davia23

Por qué tengo un canal

**O**s quiero mostrar un mundo paralelo para los gamers. Youtube Me ha permitido compartir con los jugadores mis opiniones y gustos. Cada día, reperto momentos que antes quedaban en mi habitación. Puedo ver lo que opina la gente sobre cada video que comparto. Da igual en qué parte del mundo estén esos nuevos amigos, en Youtube las distancias no existen. Podría escribir muchas líneas sobre este mundillo pero prefiero invitaros a que descubráis la experiencia por vosotros mismos. Youtube es una parte importante de mi vida, aquí he conocido a amigos con mis mismas motivaciones.

SÍGUE A LOS YOUTUBERS EN NUESTRA WEB

CRÉDITO YOUTUBER

## La pregunta tonta

¿Por qué en los RPG nos curamos de todo al dormir en las posadas?



- José Leveque**  
 44 La pregunta tonta de la realidad es que daan los, bono dole sentido. 46
- Andrés Bafas**  
 44 Porque se pasaa hdaa sobre sus majaditas cuerpos de así lo de "posada" Kill me now. 39
- David Jehans**  
 44 Porque mientras duermen, no son tratados con chakra. Conviene la aposadema sin aquea Kenho. 39
- Carlos Cere**  
 44 Porque, cuando cierras los ojos, entra un espago de 30 personas que te curan: te hacen la manicura, te peinan y hacen la ropa. 49
- Alfonso Uriarte**  
 44 Por la regeneración celular que se acaba por la noche. 49

## LO MEJOR DEL TIMELINE



**ivan (Twitter)**  
 44 ¿Por qué la gente se cae como toreros en The Final Hours? Fue como "Eh, ¿qué es la...?" 39



**Elona Merino (Facebook)**  
 44 ¿Loro sólo dos días con Tomb Raider? ¿Hay alguien que se le ocurra una buena historia? La Lara Craft que tenía con los propios. 39



**Juan Heredia (Facebook)**  
 44 ¿Por qué la gente se cae como toreros en The Final Hours? Fue como "Eh, ¿qué es la...?" 39



**Andrés Calatayud (Facebook)**  
 44 ¿Por qué la gente se cae como toreros en The Final Hours? Fue como "Eh, ¿qué es la...?" 39



**David James (Facebook)**  
 44 ¿Por qué la gente se cae como toreros en The Final Hours? Fue como "Eh, ¿qué es la...?" 39



**Sheldón (Twitter)**  
 44 ¿Por qué la gente se cae como toreros en The Final Hours? Fue como "Eh, ¿qué es la...?" 39



**valverde (HobbyConsolas.com)**  
 44 ¿Por qué la gente se cae como toreros en The Final Hours? Fue como "Eh, ¿qué es la...?" 39



**Wladimir (HobbyConsolas.com)**  
 44 ¿Por qué la gente se cae como toreros en The Final Hours? Fue como "Eh, ¿qué es la...?" 39



**valverde (HobbyConsolas.com)**  
 44 ¿Por qué la gente se cae como toreros en The Final Hours? Fue como "Eh, ¿qué es la...?" 39



**Wladimir (HobbyConsolas.com)**  
 44 ¿Por qué la gente se cae como toreros en The Final Hours? Fue como "Eh, ¿qué es la...?" 39

DATOS DE VENTAS ESPAÑA

# Las cuentas de los videojuegos en España

Según los datos de aDeSe, los videojuegos continuaron siendo la primera industria audiovisual en 2012, aunque las ventas cayeron un 16% respecto al año anterior.

Como sabéis, aDeSe es la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. Reúne a las principales compañías de videojuegos de España, y por eso el balance de ventas que realizan anualmente es la mejor referencia para diagnosticar el estado del sector.

Ahora acaban de publicar los datos de 2012, y la conclusión más evidente es que la crisis también se está notando en los videojuegos. Las ventas globales (software, hardware y periféricos) su-

freron una bajada del 16% respecto a 2011. Vale, es cierto que los juegos siguen siendo la primera industria audiovisual del país, pero eso no oculta que ya se han encadenado 4 años seguidos de descensos, y que las perspectivas para 2013 no resultan especialmente halagüeñas.

Es obvio que la situación económica del país no ayuda. Pero además, como señaló durante la presentación del estudio el presidente de la asociación, Alberto González Llorca, nos encontramos

al final del ciclo de vida de las consolas actuales, lo que siempre significa un descenso de las ventas. ¿Conseguirá revitalizarlas la llegada de las nuevas consolas? De momento Wii U no ha tenido el despegue esperado, y nosotros no damos un céntimo por que PS4 llegue este año. A la espera de saber que pesa con la nueva consola de Microsoft, la esperanza está en superventas como *GTA V*, *Assassin's Creed IV*, los nuevos *FIFA* y *PES* o incluso un posible *Call of Duty*.

## EL 4º MERCADO EUROPEO PESE A LA BAJADA

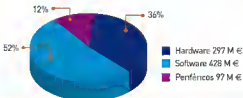
Valor en millones de euros

■ 2011 ■ 2012



Como veis en estas gráficas, aunque software, hardware y periféricos sufrieron una bajada en 2012, son las ventas de consolas las que experimentaron un frenazo mayor. A pesar de que el descenso global fue del 16%, nos queda el consuelo de

que no somos el país con la mayor bajada de Europa: el descenso en el Reino Unido llegó al 22%. En el ranking europeo por volumen total de ventas seguimos estando en cuarto lugar, solo por detrás de los mercados británico, alemán y francés.



## 2012 EN CIFRAS

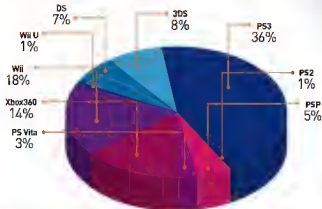
**40%** DE LOS ESPAÑOLES JUGÓ CON VIDEOJUEGOS

**24%** JUEGA SEMANALMENTE

## PS3 ACAPARÓ LAS VENTAS DE JUEGOS

Aquí podéis ver una representación gráfica de como se repartió en 2012 el pastel de las ventas de videojuegos en España. Está claro que PS3 se llevó la mayor parte, con un 43% del total (3.925.000 juegos por un valor de 172 millones de euros), frente al 18% de Wii (1.977.000 - 71 millones) o el 14% de Xbox 360 (1.448.000 - 57 millones).

Sin embargo, el descenso respecto a 2011 fue generalizado: un 4% en PS3, un 26% en Wii o un 11% en Xbox 360. La única plataforma que puede presumir de haber aumentado sus ventas es 3DS, que subió un 72% hasta alcanzar los 871.000 juegos vendidos. Un último dato significativo es que en 2012 se vendieron solo 52.000 juegos de Wii U.



**■ LO PEOR ES QUE LA PERSPECTIVA PARA 2013 NO ES MÁS OPTIMISTA**



## EL TOP 10 DE LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

La saga Call of Duty se situó un año más en lo más alto de la lista, e incluso colocó la entrega de 2011 en 5º lugar.

1	Call of Duty: Black Ops II	PS3	Activision
2	FIFA 13	PS3	EA
3	Pro Evolution Soccer 2013	PS3	Konami
4	Just Dance 4	Wii	Ubisoft
5	Call of Duty Modern Warfare 3	PS3	Activision
6	Assassin's Creed III	PS3	Ubisoft
7	New Super Mario Bros. 2	3DS	Nintendo
8	FIFA 12	PS3	EA
9	Mario Kart 7	3DS	Nintendo
10	Super Mario 3D Land	3DS	Nintendo

**26%** JUEGA EN CONSOLA  
**31%** JUEGA EN PC

**27%** JUEGA EN PORTÁTIL  
**25%** JUEGA EN MÓVIL

**35%**  
COMPRÓ VIDEOJUEGOS



Visto así...

por Mollena  
mollena@elcomercio.es

## Jugando a los piratas

Con los galeones de *Assassin's Creed IV* extendiéndose por aguas caribeñas una se da cuenta de lo que molan los piratas, y mira que ha cambiado el estereotipo! Durante mucho tiempo fueron representados como temibles hombres que acechaban a los buques e imponían sus propias reglas con el único fin de enriquecerse. Pero si se indaga un poco más pronto se conoce su origen, solían ser corsarios al servicio de



¿SPARROW VS KENWAY? Dos formas muy distintas de representar la piratería

la corona hasta que no les quedó más remedio que buscarse la vida por su cuenta tras el fin de la guerra, ¡con la botella de ron!

El principal atractivo de la piratería es al hecho de estar al margen de la ley, como cuando de pequeños teníamos que elegir si queríamos ser policías o ladrones... El ladrón siempre resultaba más interesante porque sin papel era engañar al policía y escapar de rositas. Pero la realidad es que el modo de vida pirata era duro e ingrato. Mi duda es, ¿sabrá representar bien esa faceta el videojuego?

La saga de Piratas del Caribe vino a revivir el interés por los piratas, que ya empezaban a ser personajes un poco anticuados. A día de hoy, las batallas navales no están precisamente de moda, a no ser que sean contra extraterrestres en plan *Battleship*, pero los forajidos siempre tendrán un lugar en el púteo del recreo.

NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360 - PC

# ¡Que vienen los charlies!

Seguimos recibiendo información sobre **Rambo: The Video Game**, el juego que nos hará revivir la trilogía original de esta saga bélica. Y parece que lo hará con mucha fidelidad...

Fue en 1982 cuando se estrenó *Acorralado*, la primera película en la que Sylvester Stallone encarnó al guerrillero John Rambo. Ésta y sus dos secuelas posteriores serán las que abarcará *Rambo: The Video Game* (parece que no se tendrá en cuenta la respulsular John Rambo de 2008).

No han trascendido demasiados datos (es sobre el desarrollo del juego, pero como supondréis, nos permitirá revivir los momentos más épicos de los films (siempre en perspectiva subjetiva) y utilizar armas tan icónicas como el arco con flechas explosivas. Para que la fidelidad sea máxima, los desarrolladores Reef Entertainment han confirmado que se incluirán los diálogos originales de las películas, a cargo del propio "Sly" o de Richard Crenna como el inolvidable coronel Trautman. Los propietarios de las películas, Studiocanal, han cedido las grabaciones originales de las películas, además de las mismas

afectos de sonido e incluso todas las melodías que nos impactaron hace 30 años.

En cuanto a la mecánica de juego, podremos combatir en terreno deformable (para que lo destruyamos y ganemos ventaja estratégica frente a los enemigos) o buscar parapetos en los escenarios para zafarnos de los ataques rivales al más puro estilo *Gears of War*. Por supuesto, no todo será disparar: lo loco, sino que también podremos aprovechar al espesor de la jungla para aletuciar con nuestro cuchillo sin ser detectados. ¡Hasta podremos demoler puntos clave para provocar verdaderas avalanchas!

Aún no está confirmada la venida exacta de lanzamiento, pero sí se sabe que esta *Rambo: The Video Game* llegará este mismo año, para colmar las ansias de los que a su momento vieron el film como niños y ahora son jugadores curtidors con ganas de guerra. El coronel Trautman estaría orgulloso. \*



EN LAS REFRIERAS deberemos sobrevivir a diadas de Charlies... ¡y hasta de helicópteros!







## Otros juegos basados en clásicos del cine

### 007 EN RUSIA CON AMOR - 2005

La aventura que Bond protagonizó en 1963 se convirtió en un juego para PS2, GameCube y PC. Teníamos que controlar a un 'rejuvenecido' Sean Connery mientras usábamos gadgets de esa y otras películas de la saga, como el jetpack. Connery prestó su voz al juego.



### LOS CAZAFANTASMAS - 2009

La historia de las dos pelis originales continuaba con este videojuego, que contó con la participación de los guionistas y actores de las mismas. ¡En la versión española, se incluyó la voz de los actores de doblaje originales! Mientras, la 3ª peli sigue en el limbo...



### EL PAORINO - 2006

La dramática trilogía de los Corleone tuvo en este su juego oficial, que no reproducía los acontecimientos de la peli (al cual, sino que se centraba en acontecimientos paralelos protagonizados por Aldo Tringoli. Tenía un desarrollo bastante abierto.





## Warp Zone

por Daniel Quesada  
daniel.quesada@elcomercio.pe

### La mejor patada de Ryo

No hay metas imposibles, sólo falta de ideas. Y, si no, que se lo digan al amigo Yu Suzuki, el creador de los *Shenmue* de Dreamcast. Ya lo hemos comentado en alguna ocasión para muchos (yo incluído), la aventura de Ryo Hazuki supone EL VIDEOJUEGO, con mayúsculas y aún no ha sido superada.

Entonces, ¿por qué se hace SEGA la remolona con eso de lanzar una tercera parte, que tantos fans



**RYO** lleva esperando 12 años para resolver el brutal cliffhanger de *Shenmue II*

piden? Porque una cosa es gustar y otra cosa, vender. Producir *Shenmue* costó 70 millones de dólares. Aunque todos los usuarios de Dreamcast lo hubieran comprado, no había bastantes consolas en el mundo como para amortizar el coste. El resultado, un juego muy querido por la comunidad hardcore y uno de los mayores fracasos de SEGA.

Pero los tiempos cambian, la compañía del erizo azul ya no se restringe a una consola concreta y, sobre todo, hay nuevas formas de financiación como Kickstarter: si los usuarios quieren el juego, ellos mismos pondrán dinero para financiarlo. Suzuki cree que ese sistema podría servir para refinar la saga. Bastantes proyectos frustrados (como el de *Class of Heroes 2*) muestran que Kickstarter no es la panacea, pero en el caso de *Shenmue* seguro que funciona. Tiene que hacerlo. Si me equivoco, que venga Lun Di y me zurra.

## ENTREVISTA GOD OF WAR ASCENSION

# La Tierra no la crearon los dioses, sino los mortales de Santa Monica

Mark Simon y Jason McDonald, del famoso estudio que tiene Sony en Los Ángeles, nos contaron todos los detalles de *God of War Ascension*, la última aventura de Kratos.

*God of War Ascension* es una precuela, en la que Kratos acaba de asesinar a su esposa y su hija ¿Cómo va a afectar eso a su personalidad?

**Mark Simon.** Es el motor de su personalidad, porque es un evento traumático. El vínculo que ha firmado con Ares es algo irracional, y no solo lo lamenta, sino que, a lo largo del juego, veremos sus intenciones y sus esfuerzos por deshacerlo.

¿Habéis introducido nuevas características en el sistema de combate, como las armas que podemos recoger del suelo o las nuevas técnicas para las ya icónicas Espadas del Caos, ¿Que incidencia tienen esos cambios en la jugabilidad?

**Jason McDonald.** Se trataba de ofrecer más opciones, más que nunca, sobre todo en el multijugador.

**MS.** Las armas contextuales implican que el jugador puede personalizar su forma de jugar.

Los enemigos de *God of War* están inspirados en la mitología griega ¿Qué criaturas nos vamos a encontrar, teniendo en cuenta que se desarrolla antes de que Kratos marche contra el Olimpo?

**MS.** Las Furias, el Hecatonquero, el ciclope, una especie de elefante... También es posible que regresen algunos personajes de entregas anteriores.

**JM.** Lo bueno de *God of War* de la mitología es que hay muchísimas criaturas. Es un universo muy rico.

¿Qué os ha llevado a incluir modos multijugador en esta "cuarta" entrega?

**MS.** Hemos introducido el multijugador para que hiciera un papel más amplio que el que hacía el modo de diálogos en los anteriores juegos. La idea era extender durante muchas horas la experiencia de juego, con infinitas posibilidades de alianzas, creación de personajes... El multijugador es una parte enorme del proyecto, para complementar al modo Historia.

**JM.** Las armas y los combates son el alma de *God of War*, y queremos llevarla a otro entorno.

¿Que poderes nos otorga cada uno de los cuatro dioses a los que juramos lealtad en el multijugador?

**JM.** Hay cuatro dioses: Ares, Zeus, Hades y Poseidón. Cada uno le confiere unas habilidades. Ares tiene mucha fuerza, mientras que Zeus se centra más



**MARK SIMON**, diseñador jefe de Santa Monica Studio



**JASON McDONALD**, diseñador del sistema de combate

en las habilidades mágicas, por ejemplo. **MS.** Crearte tus propios personajes y alianzas es vital. Hades y Poseidón ofrecen otras opciones. Al ir obteniendo experiencia, cada dios nos irá otorgando habilidades para que nos parezcamos más a ellos.

*Ascension* es el tecnológico de PlayStation 3 ¿Qué novedades habéis introducido respecto a *God of War 3*?

**MS.** A simple vista, puede parecer que no hay muchos cambios, pero sí los hay, por ejemplo en la forma en que Kratos usa las armas. A nivel técnico, es una maravilla. El sistema de combinación de animaciones es más fluido, igual que la iluminación.

**JM.** En el multijugador, hubo que cambiar muchas características, debido a las numerosas posibilidades de personalización.

**“AÚN NO SABEMOS NADA DE PS4. ESTAMOS CENTRADOS EN AMPLIAR EL ONLINE DE ASCENSION”**

MARK SIMON

Ahora que PS4 ya ha sido anunciada, ¿cuál va a ser el siguiente paso de Santa Monica Studio? ¿Una nueva entrega de *God of War* o tal vez una nueva IP? **MS.** Necesitamos vacaciones. PS4 es algo fantástico y nos fascina su potencial, pero aun no sabemos que pasará. De momento, nos vamos a centrar en ampliar los contenidos del multijugador de *Ascension*.

PRIMER CONTACTO **PLAYSTATION 3**

## Vuelve el survival más atípico

**Deadly Premonition**, uno de los juegos más amados y odiados de la actual generación, se da un lavado de cara.

Hemos jugado en exclusiva las primeras horas de *Deadly Premonition*. The Director's Cut, una revisión del extraño título que apareció en Xbox 360 y PS3 (en la máquina de Sony no salió de Japón) hace ya 3 años. El juego levantó opiniones encontradas, entrando incluso en el libro Guinness de los récords como juego survival horror con las críticas más dispares de la historia. Eso ya es algo, ¿no? Esta versión trata de subsanar la mayor parte de los errores que dieron pie a las malas críticas, como el apartado

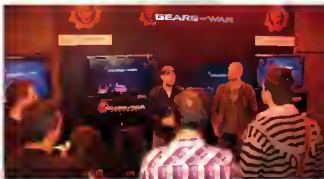
técnico o el sistema de control, por ejemplo. Además de ofrecer nuevas opciones, como soporte para Move, nuevas escenas, un traje muy molón, un coche y la posibilidad de comprar una casa. ¡Ah! no te lo habíamos dicho? Es que *Deadly Premonition* será, otra vez, una extraña mezcla de survival y sandbox que no os dejara indiferentes el mes de mayo



LANZAMIENTO GEAR OF WAR JUDGMENT

# La presentación del juego tuvo lugar en un espacio de lujo

La espectacular Telefonica Flagship Store de Madrid fue el lugar elegido por Microsoft para presentar el 22 de febrero *Gears of War Judgment* a la prensa y los fans. Allí, cinco de nuestros lectores acudieron a una cita de lo más exclusiva para probar el juego antes que nadie y sacar sus propias impresiones. Jim Brown y Wayne Brinck les presentaron el juego.



## ¿Y qué opinan nuestros lectores después de su primera partida?



# Los mandamases de la CGO se someten a su último interrogatorio

Jim Brown y Waylon Brinck, dos de los responsables de **Gears of War Judgment**, nos cuentan los entresijos del último gran título exclusivo de Xbox 360.

Civil Blasinski ha sido el padre de la saga *Gears of War*, pero ya no forma parte de Epic Games. ¿Como ha sido el proceso de hacer una nueva entrega sin él?

**Jim Brown:** Yo no le calificaría como el padre. Estaba cuando se fragó la saga y, desde luego, parte de su ADN está en el proyecto. De hecho, estuvo presente durante los primeros pasos del desarrollo de *Judgment*, pero contamos con un equipo muy talentoso y que tiene ideas frescas.



WAYLON BRINCK, director artístico de People Can Fly, y JIM BROWN, jefe de diseño de Epic Games, se pasaron por Madrid y pudimos entrevistarlos.

El modo Campaña está planteado como un inicio donde el cuarteto protagonista rememora a los motivos que le llevaron a desobedecer las órdenes. Teniendo en cuenta que es una precuela, ¿cómo habéis enfocado el desarrollo?

**JB:** Es una de las mejores historias de la saga, porque te da pie a hacer cosas por ti mismo. Sí, juegas como Bard y Cole, y sabes que van a sobrevivir porque salen en la trilogía original, pero hemos adoptado nuevas mecánicas, como el "Smart Spawn System" y los testimonios desclasificados. Eso da lugar a diferentes experiencias cada vez que juegas, distintas incluso a las de tus amigos.

Una característica de la saga es su dificultad, especialmente si se juega en Locura. ¿Son el "Smart Spawn System" y las misiones desclasificadas una forma de hacerla incluso más difícil?

**JB:** Es interesante, porque una de nuestras prioridades siempre es lograr que los juegos sean accesibles. Por ejemplo, recibimos opiniones de fans de *Gears of War 3* que decían que la dificultad de ciertas zonas era frustrante. Así, en cierta medida, el "Smart Spawn System", además de aportar variedad, ayuda a evitar que te alases que en un punto determinado. Hemos introducido elementos que mitigan un poco esa dificultad, pero, al mismo tiempo, queremos mantener esa sensación de potencia e intensidad.

Durante la campaña, tendremos que abordar una escena de invasión y defensa ambientada en una playa en Punto Ónice. ¿Os habéis inspirado en el

Desembarco de Normandía para el planteamiento?

**Waylon Brinck:** Se parece bastante (risas). Queríamos mostrar a los jugadores esa isla, donde la CGO guarda su armamento. Halo Bay, por ejemplo, está inspirado en San Francisco: es un centro que rebosa cultura, pero al mismo tiempo es un centro militar. Punto Ónice, por su parte, es como una especie de isla al estilo de Alcatraz. Un asalto en la playa era la forma más natural de plantear el abordaje de la isla.

¿Habéis introducido muchos cambios en el multijugador competitivo para hacerlo más ágil y dinámico, tales como el "respawn" inmediato, el modo Todos contra todos, nuevas armas...? ¿Es una forma de hacer frente a shooters como Call of Duty?

**JB:** No. Una de nuestras metas era que cada persona pudiera jugar a su manera. El control le seguía siendo muy familiar a la gente y la cooperación volverá a ser fundamental, sobre todo en el modo Invasión.

Con la nueva generación y el motor Unreal 4 a punto de llegar, ¿que provecho le habéis sacado al Unreal Engine 3, tras tantos años trabajando con él?

**WB:** *Gears of War Judgment* es el juego más avanzado, pulido y optimizado que ha hecho Epic Games hasta la fecha. Hemos introducido nuevas características para que haya más enemigos y efectos de partículas en pantalla: o para que los entornos luzcan más detallados. La paleta de colores también es mucho más rica y dinámica. A medida que desarrollamos juegos, vamos llevando nuestro motor gráfico a un nuevo nivel.

## Head shot

por David Martínez  
david.martinez@elcomercio.es



### Otro rival, la misma guerra

El género más importante de esta generación (tanto en ventas, como en evolución técnica) ha sido el "shooter" en primera persona. Todas las compañías, con mayor o menor fortuna, han tratado de llevarse un trozo de este pastel, hecho de pólvora y plomo.

Y la verdad es que los resultados han sido muy positivos: *Call of Duty*, *Battlefield*, *Halo*... son la punta de un iceberg de títulos rentables, aunque no tan pulidos.



BATTLEFIELD 4 podría llegar el 26 de marzo, según una información de EA.

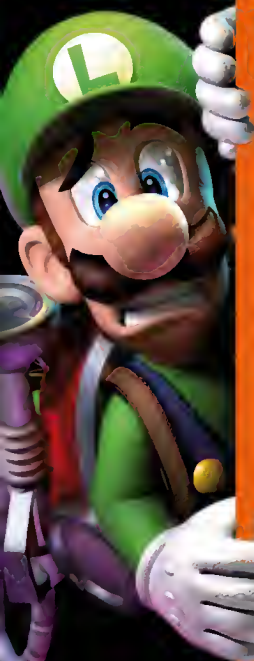
La cuestión es que muchos dicen que el agotamiento de este género, o al menos por un relevo de los principales jugadores. Después de "suspenders" *Medal of Honor*, parece que *Electronic Arts* apostará muy fuerte por *Battlefield 4* (todo indica que será presentada el 26 de marzo).

Por otro lado *Respawn Entertainment*, la empresa fundada por los ex-Infinity Ward, West y Zampella, va a presentar su primer título en el E3 (por cierto, Jason West ha dejado la compañía) y todo apunta a que competirá con *Destiny*, el mega proyecto de ciencia ficción de Activision y Bungie.

Tampoco podemos dejar de lado los rumores de un *Homefront 2* desarrollado por *Crytek*, y para calentar aún más el campo de batalla, hace una semana recibí una llamada, en la que me insistían en la presentación de una nueva entrega de un "shooter" bélico muy popular que

**“JUDGMENT ES EL JUEGO MÁS PULIDO Y AVANZADO QUE EPIC HA HECHO HASTA LA FECHA”**

WAYLON BRINCK



EL PERSONAJE DEL MES

# Luigi, el hermano cobardica de Mario

Ante la llegada de **Luigi's Mansion 2** a 3DS nos ha dado por repasar a trayectoria de este fontanero, que siempre ha vivido a la sombra de su hermano. Pero este año, eso va a cambiar.

Es larguirucho, "caguet" y extremadamente petoso. No parece el prototipo de héroe, ¿verdad? Sin embargo, Luigi se ha ganado el mérito de ser uno de los personajes más queridos del mundo de los videojuegos. Desde que apareciera como *sidekick* de Mario

a comienzos de los 80 (al principio tenían el mismo aspecto y solo cambiaba su paleta de colores), ha permanecido en un discreto segundo plano, apoyando a su hermano cuando se metía en un lío.

Con el tiempo, se fue asentando su relación amorosa "sin cenfimar" con la princesa Daisy e incluso tuvo un némesis: el malhumorado Waluigi. En el discreto *Mario is Missing!* tuvo su primer papel protagonista.

En 2013, aunque *Luigi's Mansion* fue su primera aventura "en condiciones". Finalmente, la saga de *Luigi* lo ha presentado como un personaje notable, algo afortunado y, sobre todo, como el eterno segundón. Los personajes se refieren a él como "el que va con Mario", pero eso va a cambiar.

La llegada de *Luigi's Mansion 2* volverá a ponerle en el punto de mira y además Nintendo quiere que sea parte importante de próximos juegos que están por llegar, como *Mario & Luigi: Dream Team (3DS)*. ¿Se convertirá

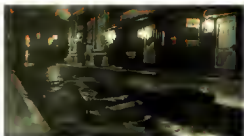
al fin en el año de Luigi, tal y como quiere la compañía? Si le toca dar un discurso al respecto, esperamos que no le dé por tartamudear como hace siempre.

■ SIEMPRE SE LE HA PRESENTADO COMO EL ETERNO SEGUNDON ■

## Los hitos de Luigi

- Su primera aparición tuvo lugar en 1983, con el videojuego de recreativas **Mario Bros.**
- Ha sido el protagonista absoluto de **3 juegos** y ha aparecido como secundario en unos 90 títulos.
- **5 actores** han prestado su voz y aspecto a Luigi a lo largo de su vida. El más conocido: Charles Martinet.

# Breves



## → SE VA A ESCRIBIR UN CRIMEN

Y la peor de todas es que ¡ya a ser el nuestro! Efectivamente, porque os estamos hablando de **Murdered: Soul Suspect**, una nueva aventura que Square Enix ha anunciado recientemente y que seguro que os interesará si sois amantes de las historias de misterio e investiga-

dón. El juego, que saldrá en 2014 para PS3, Xbox 360 y PC, nos pondrá a buscar pistas para resolver el caso que os planteemos al principio. Como os podéis imaginar, en esta aventura todos el planteamiento. Solo nos queda esperar a que nos lo enseñen cuanto antes.



## → WII U ESPERA A LEGO BATMAN 2

Los fans de los juegos de LEGO recibirán alborozados al anuncio de que **LEGO Batman 2: DC Super Heroes** llegará a Wii U la próxima primavera. El juego, que hace unos meses tuvo versiones para todos los formatos, nos da la posibilidad de vestir al bat-traje para explorar una versión de Gotham City construida con bloques de LEGO. Su adaptación para la consola de Nintendo nos permitirá usar el Gamepad para controlar un mapa interactivo de la ciudad, elegir personaje para crear un equipo de héroes o incluso jugar con un amigo a toda pantalla con la tela



## → LA VUELTA AL OESTE DE CALL OF JUAREZ

¿Os suena la saga Call of Juarez? Aunque The Cartel, su última entrega, estuvo a rebeldía en nuestros días, en su día nació como un shooter que se desarrollaba en el salvaje oeste. Pues bien, pronto estará de vuelta con **Call of Juarez Gunslinger**, un nuevo capítulo diseñable para PS3, Xbox 360 y PC que nos pondrá en la piel de un pistolero enfrentado a los fanáticos más feroces.



## → EL 27 DE MARZO LLEGA WII MINI

**Wii Mini**, la versión reducida de la consola de Nintendo por fin llega también a España el 27 de marzo. Como veis en estas imágenes, los cambios no solo afectan al tamaño, sino también al propio diseño: es de color negro mate con los laterales en rojo, e incluye un Wii Remote

plus y un Nunchuk. ¿Y el precio también ha cambiado? Pues sí, porque puede ser vuestra por unos 110 euros. Coincidiendo con su lanzamiento, Nintendo ha anunciado la incorporación a la gama Selecta de **Mario Party 8**, **Wii Sports Resort**, **Mario Power Tennis** y **Super Paper Mario**.



## → LA LUCHA LIBRE TIENE FUTURO

Esta «disputa» va a seguir dando que hablar en el mundo del espectáculo gracias al acuerdo entre 2K y WWE, que nos garantiza nuevas entregas en los próximos años. De entrada, el próximo año tendremos **WWE 14**.

## → ¿IRÁS A LA NUEVA EDICIÓN DE IDEAME?

El próximo 13 y 14 de abril se celebrará en Madrid una nueva edición de este encuentro auspiciado por Nintendo y la Universidad Complutense. El tema de esta año es "Videojuegos de autor: si tienes una idea, ¡tenes amigos!".



## IDEAME

El evento IDEAME es un encuentro de carácter educativo y cultural que pretende fomentar el desarrollo de la creatividad y el espíritu emprendedor en el ámbito de los videojuegos.



por  
**Christopher  
Kagotani**  
Compton de Tokyo

ねえ、今日は  
何して遊ぼうか？



■ PS3 ■ Rol ■ Square-Enix ■ Lanzamiento: Marzo (Japón) Otoño (Europa)

## ROL MÁGICO Y EN ALTA DEFINICIÓN

# KINGDOM HEARTS 1.5 HD

La espera por *Kingdom Hearts III* se hará más llevadera con esta recopilación en HD, que incluirá dos juegos inéditos en Europa.

■ EL OÉCIMO ANIVERSARIO DE KINGDOM HEARTS se celebró el año pasado con dos anuncios: *Dream Drop Distance*, una entrega completamente nueva para 3DS y este *1.5 HD Remix*, que recupera las primeras entregas de la saga para PS3 en alta definición. En total, son dos juegos y una película (en un mismo disco) que no se habían lanzado en Europa.

La versión *Final Mix* del primer *Kingdom Hearts* (que se lanzó en Japón en 2002) está basada en el juego occidental, pero con nuevos extras, como la inclusión de

enemigos de la tálta de Sephiroth o Xennas, nuevas armas y un final extra, *Another Side Another Story*.

El segundo juego de esta recopilación, *RE: Chain of Memories*, es la versión HD de un juego de PlayStation 2, que a su vez, era adaptación de Game Boy Advance. Lo más llamativo es sus secuencias de combate con cartas.

➔ **EL BLU-RAY SE COMPLETA** con una tercera historia: el juego *358/2 Days*, que apareció en Nintendo DS en 2009, y que narra la historia del diario de Roxas. Es

decir, los hechos que transcurren entre *Re: Chain of Memories* y *Kingdom Hearts II*. Pero no podremos jugarlo, sino que se ha dividido en episodios (alrededor de tres horas) para que lo veamos como si se tratase de una película. Lo que se conserva es toda la magia de los personajes de los universos Disney y *Final Fantasy*.







LOS GRÁFICOS  
EN HD NO ACUSAN  
el paso del  
tiempo. HD sigue  
siendo colorido e  
impactante

## HAY UNA CARTA PARA TI

EL SEGUNDO JUEGO QUE INCLUYE ESTÁ RECOPIACIÓN es la versión remasterizada de *Re: Chain of Memories*, que a su vez es la adaptación para consola de sobremesa del certucho de 2005 para GBA. Lo particular de este juego es que sustituye los combates "tradicionales" por enfrentamientos de cartas, por turnos. El juego se desarrolla entre los hechos de *Kingdom Hearts* y los de su secuela



LOS PERSONAJES  
DISNEY y los  
héroes de Final  
Fantasy ayudan  
a Sora en su  
lucha contra los  
vencidos

ULTIMA  
HORA

# aquí Tokio

### → ¡Hola, amigos!

Este mes traigo una noticia que sorprenderá a muchos. Las ventas de PS Vita durante la primera semana de marzo, aquí en Japón, se han multiplicado por cinco. La portátil de Sony ha alcanzado las 49.000 unidades, y sin embargo no ha conseguido superar las cifras combinadas de 3DS y 3DS XL (que están en 77.000 unidades). Dos juegos de PS Vita, *Senran Kagura Shinovi Versus*, *Otome Shoujotachi no Shourmei* y *Phantasy Star Online 2: Special Package* se han colado entre los 10 más vendidos.



→ Según una encuesta realizada por la revista Famitsu, el juego más esperado por los japoneses es... *Monster Hunter 4*, para Nintendo 3DS. El primer juego que no pertenece a la consola de Nintendo es *Lightning Returns Final Fantasy XIII*, para PS3, mientras que en noveno lugar tenemos *Soul Sacrifice* para PS Vita. El primer juego de Wii U que entra en la lista (en un honoroso puesto 14) es *Pikmin 3*. Según esta encuesta, no hay ningún juego para Xbox 360 entre los 20 más esperados de Japón, lo que demuestra que este mercado todavía se le sigue atragantando a Microsoft.



→ Y siguiendo con desarrollos para 3DS, Masahiro Sakurai, el productor de *Smash Bros*, ha confesado que sufre una afección muscular que está afectando a su trabajo, y que ha provocado varios retrasos en el juego. No obstante, el propio Sakurai se ha apresurado en tranquilizar a los fans a ▶▶

## aquíTokio



» brevis de su cuenta de Twitter. Las versiones de 3DS y Wii U siguen en marcha, y tendremos noticias de ambos juegos durante los próximos meses.

#### → Hideo Kojima no descansa.

Ya ha anticipado que hará una nueva demostración de *Metal Gear Solid Ground Zeroes* durante la próxima GDC, en San Francisco, a finales del mes de marzo.



Y para premiar a los aficionados, Konami ha publicado un DLC gratuito con 30 niveles VR adicionales para *Metal Gear Solid Revengeance*. Esta oferta durará apenas un mes, y después el contenido descargable volverá a ser de pago.

#### → Y ahora un guiño para los otakus.

porque Bandai-Namco ya ha comenzado la promoción televisiva de *Kamen Rider Batbird* para PS3, que saldrá el 23 de mayo por estas tierras. El juego está basado en una película serie de televisión japonesa, del estilo de *Ultraman*.



#### → Para acabar, un sueño hecho realidad.

Yu Suzuki, el creador de *Hang On*, *Ferrari F355 Challenge* o *Sekimura*, ha comentado que está barajando la posibilidad de financiar *Shenmue III* a través de crowdfunding. La historia también podría continuar como un anime o un manga. Cruzamos los dedos para que así sea, y no nos quedemos sin saber qué le pasó a Ryo Hazuki, ¡hasta el mes que viene, amigos!

de kagotani

## Adaptándose a las redes sociales

En los negocios, y en cualquier cosa en general, resulta muy difícil mantenerse siempre en la cumbre. Especialmente cuando la situación se prolonga durante años, y cualquier decisión puede tener grandes consecuencias. Los videojuegos atraviesan un momento parecido, y se está poniendo a prueba cada máquina, cada compañía y cada juego.

El mundo de la televisión sufrió una situación similar hace años, con la llegada de Internet. La gente pasaba menos tiempo frente a la TV, y se dejaron de percibir muchos ingresos, mientras que el componente social de la red se imponía. Hoy en día, muchos shows utilizan videos de Youtube, lo que aborata los costes de producción.

En el terreno de los videojuegos, las redes sociales son un asunto difícil de tratar. Cuanto más tiempo pasamos en Facebook, menos tiempo estamos jugando, y además, no nos conectamos desde la consola. En Japón el método favorito para conectarse son los teléfonos móviles.

Las revistas de videojuegos también se encuentran en una situación delicada: un fuego cruzado. Por un lado Internet, por otro los ebooks y finalmente, los móviles (como sustituto de las consolas tradicionales). Casi todos los juegos de móvil son gratuitos y se basan en microtransacciones. La gente hace largas colas en las ferias para conseguir ítems exclusivos. De modo que ahora muchas revistas incluyen códigos de descarga que contienen estos mismos objetos. Las ventas de estas revistas han subido pero es por los códigos, en lugar de por el contenido.

¿Cómo tratar con estos cambios? Nintendo ha sido el primer ejemplo de crear una red social específica para videojuegos con 3DS. Parece que Wii U se sustenta sobre este mismo sistema, y Sony y Microsoft aún tienen que darnos detalles de sus respectivas redes. Pero van a tener las cosas mucho más difíciles cuando compitan con Apple. Valve o Origin, que también quieren sacar tajada de nuestro tiempo frente al televisor. Con tanta competencia, pronto estaremos deseando que un sistema se imponga sobre los demás, para no tener que cambiar de máquina si queremos estar conectados con nuestros amigos.



**« NINTENDO HA CREADO UNA RED SOCIAL DE VIDEOJUEGOS CON 3DS Y WII U SE SUSTENTA CON EL MISMO SISTEMA »**

# Tu revista de Los Sims™3 en digital

¡DESCARGA GRATUITA!



La revista digital y gratuita, donde el Universo Sims cobra vida más allá de la experiencia en papel. Incluye elementos multimedia para convertir la lectura en una experiencia tan emocionante como el Universo Sims: videos, galerías, animaciones...

Los fans podrán encontrar las noticias del Universo Sims más jugosas, los trucos y estrategias para el juego y sus expansiones, prácticas tutoriales que les llevarán paso a paso por la creación de cosas, personajes, objetos, ropa... y un espacio donde ellos mismos son los protagonistas, compartiendo sus creaciones, solucionando los desafíos planteados... ¡múltiples formas de que cualquier jugador pueda ir más allá con el juego y sus personajes!

Con elementos multimedia:  
Videos  
Galerías de fotos  
Animaciones

- Actualidad • Estrategias
- Reportajes • BricoSims
- Comunidad • Avances

¡Ni tú ni tus Sims os la podéis perder!

Más información en:



[www.lossimsmagazine.es](http://www.lossimsmagazine.es) / [blog.ign.es/los-sims-magazine](http://blog.ign.es/los-sims-magazine) / [los-sims-magazine.blogspot.com](http://los-sims-magazine.blogspot.com)



Disponible gratis para tu ordenador, smartphone y tablet en:



Disponible en el  
App Store

pocketmags.com



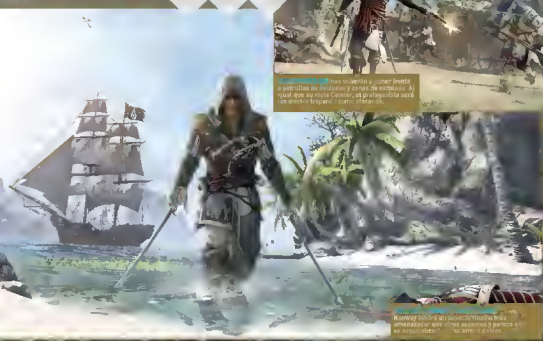


TODO SOBRE **ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG**

# ABRAZA EL MODO DE VIDA PIRATA

■ PS3-360-Wii U-PC-PS4 ■ UBISOFT ■ 1 DE NOVIEMBRE (SIN FECHA EN PS4)

Tras vivir la revolución americana junto a Connor, Ubisoft ha querido pasar al siguiente estadio de la saga Assassin's Creed. Pero esta vez no seguiremos avanzando por la historia de la Humanidad, sino que retrocederemos unos años para conocer a Edward, la fusión perfecta entre la secta de los asesinos y los piratas.



**Assassin's Creed III** nos vuelve a poner frente a batallas de soldados y zonas de combate. Al final, que su hijo Connor, el protagonista será un gran traidor o como el asesino.

Kenway tendrá un comportamiento más ambicioso que otros asesinos y parece que no se quedará en su sitio.

**E**l contar a un personaje que conecte con los jugadores no es fácil. Aunque *Assassin's Creed III* fue un juego muy satisfactorio, los jugadores no se sintieron identificados con Connor, su protagonista. La sombra de Ezio era demasiado alargada. Quizás por eso, en Ubi han dado una vuelta de tuerca para cambiar al héroe y el planteamiento de su siguiente entrega.

Pero hay algo diferente. Hasta ahora cada nuevo *Assassin's* avanzaba en paralelo por la historia de Desmond y de la Humanidad.

Las Cruzadas, el Renacimiento... la guerra de Independencia... Parecía que el siguiente juego se situaría en un punto más reciente. ¿La Revolución Francesa? ¿La 1ª Guerra Mundial? No, contra todo pronóstico se va a dar marcha atrás: de 1756 iremos a 1715, la era de esplendor de la piratería.

→ **EL NUEVO HÉROE**, en realidad, no es tan nuevo. Se trata de Edward Kenway, el pirata abuelo de Connor que ya se mencionaba de pasada en *Assassin's Creed III*. A diferencia del mohawk, Edward

## ■ EL ABUELO DE CONNOR SERÁ MUCHO MÁS FIERO, VIOLENTO Y EGOISTA QUE OTROS ASSASSINS ■

tiene poco de noble. Las normas no van con él y parece dispuesto a lo que sea con tal de satisfacer sus ansias de aventura y fortuna. Es fiero, violento y egoísta. ¿Cómo casará ese carácter con la templanza necesaria en la secta de los asesinos? Aún no lo sabemos, ni tampoco se ha desvelado quién será su mentor. En Ubi nos aseguran que, aunque Edward será un

marinero consumado desde el comienzo, pronto se verá obligado a tomar parte en la lucha entre asesinos y templarios, lo que lo colocará entre la espada y la pared.

→ **ASÍ, TENEMOS UN ENTORNO** tan sugerente como el de los piratas y un protagonista mucho



# LA FAMILIA DE UN ASESINO



CAROLINE SCOTT



EDWARD KENWAY



TESSA STEPHENSON OAKLEY



JENNY KENWAY



HAYTHAM KENWAY



ZHAO

Aunque haya un "IV" en el título, al protagonista de este juego leaña mucho que ver con el del "III". Edward fue padre de Haytham (ya que este juego llegará hasta 1725, no nos extrañaría que acabara con su nacimiento) y abuelo de Connor, pero su línea familiar es bastante amplia. Como se mostró en la novela *Assassin's Creed Forsaken*, Edward se casó en primer lugar con Caroline Scott, con la que tuvo una hija, Jenny. Al entregarse a la vida pirata abandonó a Carolina, pero más tarde se emparejó con Tessa Stephenson-Oakley, con la que tuvo a Haytham. Sigue sin estar claro cómo descendía la línea familiar

hasta Connor y si Edward fue descendiente de Ezio o de Altair. Lo único confirmado por Ubisoft hasta ahora es que Ezio no era descendiente de Altair (por tanto, sus líneas familiares coincidieron en algún punto entre la descendencia de Ezio y el nacimiento de Desmond), pero no se conoce la conexión entre Edward-Haytham-Connor y las líneas de estos asesinos. ¿Lo sabremos alguna vez?



CONNOR



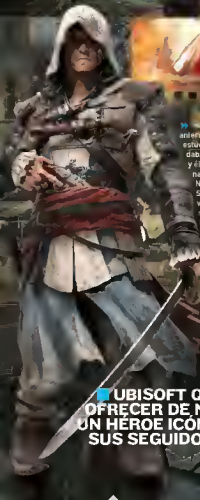
DESMOND MILES

## A BORDO DEL JACKDAW

Aunque el Águila tuvo su importancia en el desarrollo de *ACIII*, no se podrá comparar al paso del Jackdaw, que, en palabras de los desarrolladores de Ubi, será algo así como al segundo héroe del juego. Será muy necesario mejorar las prestaciones del barco (un aspecto que era meramente anecdótico en *ACIII*) para ganar acceso a nuevas áreas y permitir que Edward

también majore. Así, asesino y nave mantendrán una cierta relación simbólica. Por otra parte, la navegación será más realista, gracias a un tratamiento más natural de las olas o al viento, que afectarán enormemente a nuestra trayectoria y velocidad. Lo mismo sucederá aquí con el sistema de disparo, que tendrá más en cuenta la trayectoria de los cañonazos.





**UBISOFT QUIERE  
OFRECER DE NUEVO  
UN HÉROE ICÓNICO A  
SUS SEGUIDORES**



► "¡ochao palante" que el asesino. El problema de Connor estuvo en que su historia giraba demasiado en arrancar y él sólo se "soltaba la metelina" en las últimas misiones. No será el caso de Edward. Se nota que en Ubi quieren volver a dar con un personaje icónico y sólido, como lo fue Ezio. Además, Edward tendrá un pasado como soldado del ejército británico, lo que le ha otorgado mucha destreza en combate. Para cómo, será un hábil escalador y un maestro del ataque por sorpresa: podrá es-

condarse en las casas, robar a piratas borrachos para que ataquen a los Nativos. A la hora de pelear, será capaz de usar dos espadas a la vez o pistolas con varios cañones. ¿Lograremos al fin peleas fluidas e intensas?

► **ENTRE LOS PERSONAJES** **SEGUIREMOS** volver a haber figuras conocidas. Dado que la acción se desarrollará en el área del mar Caribe, no es de extrañar que una de estos "invitados especiales" vaya a ser Barbanegra, posiblemente el pirata más conocido de la historia. Se desarrollará algún tipo de relación entre Edward y él. ¿Se aillarán frente a Benjamin Hornigold, que primero fue pirata y después se dedicó a

perseguir a estos para el gobernador de las Bahamas? Todo son especulaciones, pero el primer trillar ya muestra cómo el propio Barbanegra respeta a incluso teme a Kenway. Lo que sí se sabe es que, lógicamente, tocará combatir contra el ejército español (la guerra entre nuestro país e Inglaterra era encarnizada) y contra piratas rivales. Los templarios, por su parte, están buscando un lugar misterioso que les proporcionará un gran poder. ¡Pero ahí estarán los asesinos para impedirlo!

► **LA MECÁNICA DE JUEGO** también quiere apostar por pilas firmes. Casi todos estamos de acuerdo en que una de las innovaciones más divertidas ►





# LA VERDADERA HISTORIA DEL CARIBE

Adoptemos el papel de Shaun por un momento e indagemos en el contexto de este juego. ¿Cómo fueron los piratas en realidad? ¿Cuáles eran sus motivaciones y sus métodos de "trabajo"? Como supondrás, hay una mezcla de realidad y leyenda en todo esto...



BARBANEGRA tendría un aspecto muy similar al de las ilustraciones de la época.

## EDAD DE ORO DE LA PIRATERÍA

Cuando en 1713 se firmó el tratado de Utrecht, las distintas naciones europeas que estaban en guerra entraron en periodo de paz y dejaron de necesitar militares. Muchos de estos decidieron ganarse la vida como piratas, asaltando galeones españoles. En 1715, un atestado convoy se hundió en la zona del Caribe, lo

que produjo una fiebre del oro que atrajo a Corsarios de todo el globo. Comenzó así la Edad de Oro de la piratería, en la que emergieron figuras como la de Edward Teach "Barbanegra", uno de los conocidos azules del mar. Otros piratas confirmados para el juego, como Benjamin Hornigold (superior de Barbanegra), Charles Vane, Calico Jack o Bartholomew Roberts también estuvieron realmente. El juego buscará reproducir la práctica común de hundir galeones o "rapinar" los que ya estaban varados: una práctica muy común en la época. Pero ojo, los piratas no eran unos salvajes: se acogían a un código de conducta que ellos mismos diseñaron. Algunos, como Charles Vane, no lo respetaban.



## ÁREAS CLAVE

En el juego podremos recorrer 50 localizaciones distintas, aunque habrá tres ciudades fundamentales para explorar: La Habana, Nassau y Kingston. En el siglo XVIII, se trataba de verdaderos centros neurálgicos entre el viejo y el nuevo continente, que vivieron el progresivo declive del imperio español y el intento pirata de crear una nación propia. Por lo que han comentado las desarrolladoras, el 40% de las misiones serán en el propio Mar Caribe, donde podremos navegar con más libertad que en Assassin's Creed III.

### KINGSTON

La capital de Jamaica fue un importante centro de comercio en la época. Aún no se ha mostrado en el juego.



### NASAU

Los piratas establecieron su capital allí. Se convirtió en un refugio de libertad: la reza y el sexo no eran tan relevantes aquí.



### LA HABANA

La ciudad más importante de Cuba ocupaba gran parte de la aventura. Era una de las urbes más grandes de América en esa época.



### MAR CARIBE

Por sus cálidas aguas circularon cantidades ingentes de barcos (lentos de zigzag). Era un punto clave en la ruta comercial entre Europa y las Indias Occidentales.



**LA CRISA DE RALEMAN** Será una atractiva novedad gráfica. Un efecto de animación PICA a modo de resaca que se irá haciendo al jugador

de la  
de la  
de la

de ACIII fueron las misiones de navegación. Esa faceta se verá corregida y aumentada: no solo tendremos un control más fluido, sino que además podremos navegar en busca de lugares y "presas" nuevos. A alto contribuirá al nuevo Horizon System: cuando estemos navegando, podremos sacar el caleaje para buscar objetivos. Este sistema, un generador dinámico de misiones, permitirá que siempre haya un par de relos a la vista (y se adaptan a nuestra habilidad de cada momento), los cuales pueden consistir en cazar barcos, rescatar a algún "lindo"

aboard un barco rival. Por cierto, la mecánica de abordaje también se verá muy modificada. En ACIII era puramente argumental, pero ahora podremos decidir cuándo saltar al barco rival, para que nuestros compañeros nos sigan automáticamente. Una vez dentro, podremos trazar y correr por la

cubierta hasta saquear el tesoro botín. En alta mar habrá otra novedad: por primera vez, podremos bucear y explorar las profundidades marinas para buscar tesoros hundidos. Todo esto su pondrá al 40% del

## ■ LA NAVEGACIÓN TENDRÁ MUCHO MÁS PROTAGONISMO QUE EN LA ENTREGA ANTERIOR ■

## LA VIDA DEL PIRATA ES LA VIDA MEJOR

Sin duda, uno de los grandes atractivos que pueda tener este juego son las dos tibias y la calavera. Y es que... ¿a quién no le gustan los piratas? Lógicamente, ha habido muchos otros juegos con esa temática.



**SID MEIER'S PIRATES!**

En 2004 hubo un remake del juego de 1987. Podíamos navegar y superar minijuegos, duales, calzonazos, planear estrategias...



**THE LEGEND OF BLACK KAT**

La protagonista es Katarina de Leon, una conserje que navega en busca del asesino de su padre. El juego salió en PS2 y Xbox y no era gran cosa



**SKIES OF ARCADIA**

El RPG de Dreamcast nos ponía a la piel de Ysse, un noble pirata que buscaba "los cielos". Una buena mezcla de lo clásico y lo futurista





El combate será la más fiel de la saga. Así, por ejemplo, será el primer capítulo en el que podremos leer dos cartas a la vez, lo cual ha complicado...

juego, pero en el 60% res...  
podremos hacer parkour por la jungla, visitar pueblos...

→ **¿Y QUÉ HAY DE DEMONDO?** En esta ocasión no podremos jugar con él, aunque sí se hará referencia a sus actos. La pregunta es... ¿a través de la memoria genética de qué "recordaremos" a Edward? Porque que Ubi nos tiene guardadas sorpresas.

Por otro lado, también han dejado caer la idea de que nosotros mismos nos relacionemos con Alstergo y podremos reencontrarnos con viejos conocidos de la saga. ¿Qué significará eso?

→ **A PESAR DE ESTAS MEJORAS** hay muchos usuarios que tienen serias dudas sobre si este juego merecerá la pena. La práctica de lanzar un juego cada año le siempre con bastantes bugs, hace que los usuarios muestren su desconfianza. Por otro lado, el período histórico elegido parece algo más "intrascendente" que la Human-

dad que los que se vieron en juegos previos. ¿Se ha improvisado esta entrega y se ha forzado que lleve el "IV" en el título para tener un buen puente hacia la nueva generación de consolas? La versión PS4 ya está confirmada y es casi seguro que habrá otra para la sucesora de 360. Hay bastantes argumentos en contra del juego, pero también es claro que el nuevo protagonista parece contundente, que el "cliffhanger" de *ACHU* dejó la acción en un punto interesante... y qué ser pirata mola, demonios. Pronto veremos si la aventura llega a buen puerto. ■



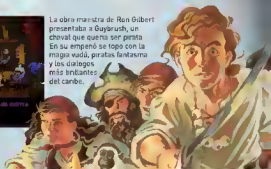
**ZELDA: WIND WAKER**

Este juego tan marinero tenía un tramo en el que apoyábamos a la tripulación de Tetra: una descarada pirata. Con gran potencial oculto



**MONKEY ISLAND**

La obra maestra de Ron Gilbert presentaba a Guybrush, un chaval que quería ser pirata. En su empeño se topó con la magia vudú, piratas fantasma y los diálogos más brillantes del Caribe.

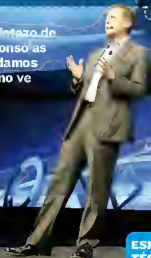




TODO SOBRE EL ANUNCIO DE **PLAYSTATION 4**

# SONY NOS ACERCA

El 20 de febrero asistimos al primer adelanto de salida de la nueva generación de consolas (con permiso de Wii U). Ahora os damos todas las claves para entender como ve Sony el futuro de los videojuegos.



A PESAR DE LAS FILTRACIONES que se habían producido en los días previos, la expectación en el auditorio donde se celebró el PlayStation Meeting era máxima cuando Andrew House, presidente de Sony Computer Entertainment, salió al escenario para presentar PS4 oficialmente. La confirmación de su existencia dio paso a una explicación más en profundidad de sus características técnicas a cargo de Mark Cerny, responsable de la arquitectura de la máquina.

EL TRABAJO CODO CON CODO CON LOS DESARROLLADORES fue el principal concepto que quiso dejar claro. Sony ha recibido la opinión de sus estudios para ofrecernos una consola que se ajuste a sus necesidades. El objetivo es que la labor de programación sea más sencilla, y por eso la arquitectura de PS4 va a ser más similar a la de un PC, con lo que los creadores están más familiarizados. ¿Qué hay de la potencia? Fue la propia Sony quien definió a su nueva

consola como un "super charged PC", y lo que se ve cuando un poco más tarde mostraron los primeros juegos confirmó que, al menos de inicio, el rendimiento técnico será similar al que pueden ofrecer los ordenadores de alta gama de hoy en día.

EL COMPONENTE SOCIAL, cuya presentación corrió a cargo de David Perry (presidente de Gaikai), es el otro gran eje sobre el que pivotará la nueva consola de Sony. La posibilidad de compartir con otros jugadores, ya sea pulsando el botón Share del Dual Shock 4 para subir a la red videos de nuestras partidas o, por ejemplo, usando una segunda pantalla (PS Vita, móvil, tablet) para ampliar la experiencia de juego, abre un camino por el que la compañía cree que se adentrará el futuro de los videojuegos.

Son las claves de un evento que aclaró muchas cosas, pero también dejó incógnitas abiertas: el diseño de la máquina, su precio o si también llegará a España esta Navidad.

## ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **Procesador principal**
  - CPU: x86-64 AMD "Jaguar" de 8 núcleos
  - GPU: Motor gráfico de 1.84 TFLOPS basado en la próxima generación de AMD Radeon.
- **8GB de memoria GDDR5**
- **Disco duro integrado**
- **Disco óptico**
  - BD 6xCAV
  - DVD 8xCAV
- **Comunicaciones**
  - Ethernet (10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T)
  - IEEE 802.11 b/g/n
  - Bluetooth 2.1 (EDR)
- **Puertos de salida**
  - HDMI
  - AV analógico
  - Óptico digital

# PS4™

## EL FUTURO

### EL DUAL SHOCK 4

A falta de mostrar la forma de la consola, el mando se convirtió en uno de los protagonistas del evento. El diseño se alaja de lo visto en el Dual Shock (que llevaba utilizándose desde 1997), pero conserva alguna de sus señas de identidad, como los dos sticks analógicos, la cruzeta digital, la configuración de los botones y el botón PS. La principal novedad es la presencia de un panel táctil en el frontal (que recuerda al panel trasero de PS Vita) y otras funciones aún no se han especificado.

Por primera vez en una consola de la familia PlayStation, los botones start y select desaparecen, y sus funciones quedan delegadas a un botón de opciones, en la parte superior derecha. Otra novedad es la

incorporación del botón "share", para compartir el contenido con nuestra comunidad de amigos.

El mando de control funciona en conjunto con una cámara, similar a Kinect, que es capaz de reconocer su posición en el espacio, la profundidad del tugar en que estamos jugando y que además incorpora varios micrófonos ambientales, para conseguir un sonido más limpio. Este barra sensora es compatible con los mandos actuales de PS Move.

Share

How do you want to share your experience?



El botón "share" nos permite compartir pantalla y vídeos de nuestros juegos de forma instantánea, con nuestros amigos de la red. De esta modo cualquier título se transforma en una experiencia social. Podemos registrar vídeos grabados y transmitir en tiempo real.



El sistema visualiza personajes en 3D directamente a través de un sensor de 4 ejes de alta precisión. Sin embargo, Sony no ha sido demasiado transparente en estas funciones durante la presentación.



El DualShock 4 incorpora un sensor de movimiento que controla la posición de los joysticks L2 y R2, mucho más ergonómico y la luz frontal, sus cambios según el jugador. También observamos el panel táctil desde un ángulo diferente.

## ASPECTO SOCIAL

La red tiene un papel fundamental en el enfoque social de P54. La nueva consola está construida alrededor de una comunidad de jugadores, con los que nos mantenemos en contacto en todo momento (podemos grabar nuestras partidas y enviarlas, comunicarnos con ellos para pedirles ayuda o incluso mostrarles nuestro juego por streaming, en directo).

Sony también ha adelantado la posibilidad de jugar con PS Vita a los juegos de PS4 de forma remota, o destruir a los títulos de las consolas

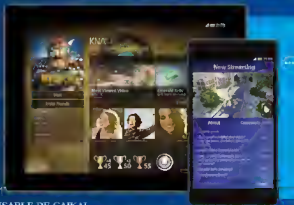
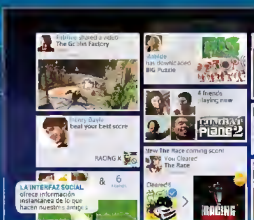
anteriores a través del servicio Balkai (juego por streaming, sin necesidad de descargar) que ya está integrado en la consola. Finalmente, uno de los funciones que más nos ha sorprendido es la capacidad de la consola de interpretar nuestros gustos y adicciones, y sugerirnos cometas y descargas personalizadas.

Por supuesto, la máquina también contará con un sistema de video y descarga de música, similar a lo que exista actualmente en PlayStation Network, para PS3.



**"Estamos creando la red  
de juegos más poderosa  
y rápida del mundo"**

DAVE PERRY, MÁXIMO RESPONSABLE DE GAIKAI



## LA OPINIÓN DE LOS LECTORES

Antonia Tineo

66 El mundo es loco, musty loco. Por la familia la familia Kamelive han sido  
Watch Dancy Dive Down (Circum) 39

Javier Della Bona

**La prima su 2 Days WATCH DOSS**  
scritta e illustrata da **99**

**Extremal Verhalten**

**46** Hay que ver qué propina Microsoft para cambiar y luego elegirla me antipasa... el cambio por el momento, ya que voy a tardar en adaptarme la mano y pulir los detalles para que se note el cambio de generación... Pero igual en 2 años todo pagado Black Ops 3, Modern Warfare 4, PES 2014, modo de Free, etc. Me da claustro lo mismo, aunque me da la esbarr... **99**

Gabriel Guillón-Guinea

**16** Menuda Navidad. Lo mejor del evento PS4 y March Dogs para mí... **99**

García Martínez-Vela

66 Penelope que se centrarían más en la consola, se están jugando sus cartas contra Microsoft para presentar a la vez los dos consolas en el E3 '99.

Alexander MacLachlan Buchan

96 Otra consola nueva y otro video intenta por superar al potencial de juego de las ordenadores. Por mucho "Call of Duty" de juego que puedan tener PS4 y Xbox 720, en las PC les sacarán trescientas vueltas... Yo ya no sepa nada de las futuras generaciones de consolas de sobremesa, puesto que este fin de semana los nuevos juegos: Call of Duty, Battlefield, FIFA, PES...

## UN REPASO AL ALBUM DE FAMILIA

Así han sido los lanzamientos anteriores de las consolas de sobremesa de la familia PlayStation. Puede que las fechas y los precios nos sirvan para orientarnos sobre cómo será la puesta de largo de PS4.

## PLAYSTATION

**Lenzamientos diciembre de 1994  
(Japón) – Septiembre de 1995  
(EE.UU. y Europa).**

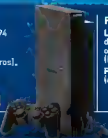
**Precio: 59.990 pesetas (360 euros).**



## PLAYSTATION 2

Lanzamientos: marzo de 2000 (Japón) – octubre de 2000

**Precio: 74.900 pesetas (450 euros).**





LOVE THEM ON YOUR SCREENS!  
and  
Yessssss! You finally did

## SEGUNDA PANTALLA

A través de una aplicación para iOS y Android, podremos utilizar una segunda pantalla en los juegos (como en el sistema Smartglass de Xbox 360). Nuestro tablet o smartphone se puede sincronizar con la consola, y daremos información sobre nuestro perfil, control remoto de las aplicaciones, retransmisión por streaming o funciones adicionales, como mapas o menús.

Pedro Salazar, Editor

44 A mí, particularmente, lo que más me preocupa es el tema de la 2ª mano. Si está controlada, la 720 le hacen a permitir, mejor, para la siguiente generación, argumentar en sala y más adelante me compra en súper PC, yo no estoy dispuesto a gastar un mineral en juegos, talando que comprando juegos usados y hacerlos alquilados, la otra es otra cosa... pobres viejecitos y pobres ancianos, lo que más espera como sea más adelante. 45

## LA OPINIÓN DEL EXPERTO



**ALFONSO VALLADOLID**  
JEFE DE PROGRAMACIÓN EN MERCURY STEAM

Cada vez que se presenta una consola nos enfrentamos a una serie de datos técnicos que dejan fríos a muchos. Por eso le hemos pedido a Alfonso Valladolid, jefe de programación de Castlevania Lords of Shadow Mirror of Fate, que nos explique como se trasladarán esas especificaciones a la realidad.

**SONY HA PUESTO MUCHO ÉNFASIS EN QUE AL CREAR PS4 HA CONTADO CON LA OPINIÓN DE LOS DESARROLLADORES PARA HACERLOS MÁS FÁCIL VUESTRA LABOR. ¿REALMENTE ES TAN COMPLICADO PROGRAMAR PARA PS3?**

Debido a que su arquitectura es muy diferente a todo lo demás, es claro que programar para PS3 es más complicado que programar para otros sistemas. Esto hace que para exprimir sus características se tenga que hacer una inversión extra de tiempo y esfuerzos. Esta dificultad fue más acusada durante los primeros años de vida de la consola, cuando los programadores, en general, no tenían muchos ejemplos en los que basarse para conseguir sacarle toda la potencia que era capaz de ofrecer.

EN CENITDO CONTRARIO, PARECE QUE LA ARQUITECTURA DE PLAYSTATION 4 ES MÁS PARECIDA A LA DE UN PC. CUÉNTANOS POR QUÉ OS FACILITA ESO VUESTRO TRABAJO.

Efectivamente, la arquitectura que se presentó hace unos días para PS4 es mucho más parecida a la de un sistema de desarrollo convencional, como los PC que mencionas. Esto facilita el desarrollo de juegos porque hace que se puede obtener un rendimiento mejor con menos esfuerzo, ya que los programadores estamos acostumbrados a trabajar con especificaciones parecidas.

**TENIENDO EN CUENTA ESA CERCANÍA AL PC Y LAS CARACTERÍSTICAS DE SU MPL, ¿PIENSAS QUE EL NIVEL GRÁFICO QUE PODEMOS ESPERAR DE PS4 VA A ESTAR A LA ALTURA DE LOS PC DE ALTA GAMA ACTUALES O SERÁ SUPERIOR?**

Por la poca información que se ha filtrado sobre la GPU, para que al incremento en la potencia gráfica de las nuevas consolas no va a ser tan radical como lo que hemos visto en anteriores cambios de generación. Probablemente los PC de gama más alta, en el momento del lanzamiento de la consola,

sean potencialmente más potentes. Pero hay que tener en cuenta que una característica de las jugadas de consola es que con el tiempo experimentan muy bien los recursos de las máquinas para las que se desarrollan, cosa que por lo general no ocurre en PC. Independientemente de las especificaciones finales de la consola, estoy seguro de que saldrá al mercado juegos que conseguirán hacer maravillas con su hardware y nos sorprenderán a todos.

PS4 TIENE UNA MEMORIA INTERNA DE 8GB.  
¿NO DE PURRIS EXPLICAN QUÉ VENTAJAS OFERCE?

Cuanta más memoria se tenga en una consola, más información se puede procesar. Esto implica que en un juego se pueden tener más recursos a la vez y de mayor tamaño y calidad, como texturas, modelos, sonidos, entornos más grandes y detallados, etc. Además, permite que se puede hacer un procesamiento de datos más voluminoso, lo que directamente influye en cuestiones como la inteligencia artificial o la lógica de los juegos. En general, con más memoria se puede tener más de todo y con más calidad. También debemos tener en cuenta que, según lo que Sony ha dado a conocer, dicha memoria es GDDR5, memoria rapidísima, la cual influye también en la velocidad con la que se opera sobre la información, y esto se traduce en más potencia bruta.

**FINALMENTE, ¿QUÉ OPINIÓN TIENES DE TODO EL TEMA SOCIAL QUE SONY QUIERE POTENCIAR EN PLAYSTATION 4?**

El aspecto social en los juegos ya he sido una parte importante de la generación actual, y con PS4 parece que se va a ir un paso más allá. Aún está por ver cómo se va a concretar todo esto, pero la cierto es que concebimos como la nube o las redes sociales son parte cada día más importante de nuestras vidas. Así que, como mínima, la apuesta me parece interesante. No deja de ser una adaptación a los cambios que se reflejan en la propia sociedad.

## PLAYSTATION 3

**Lanzamiento:** noviembre de 2006 (Japón y EE.UU.) - marzo 2007 (España)

**Precio:** 499 euros (20GB) – 599 euros (60GB).



## PS4: PREGUNTAS SIN RESPUESTA

- ¿Cuál es el diseño definitivo de la consola?
- ¿Cuánto costará?
- ¿Llegará a España esta Navidad a se irá a 2014?
- ¿Podremos jugar a nuestros juegos antiguos de PSN?
- ¿Qué usos le darán al panel táctil del Dual Shock 4?
- ¿Qué hay de los proyectos de estudios como Polyphony Digital o Kojima Productions?



# LOS JUEGOS



LUCHA CON LA **TECNOLOGÍA** DEL FUTURO

## KILLZONE SHADOWFALL

■ SONY/ GUERRILLA ■ SHOOT 'EM UP

UNO DE LOS MOMENTOS MÁS INTENSOS del PlayStation Meeting fue la presentación del nuevo Killzone (que ya se ha convertido en un hábitat de este tipo de eventos). Shadowfall no parece muy innovador en cuanto a mecánicas de juego: conserva los detalles propios de la saga como las coberturas, el uso de botones contextuales... y por supuesto, los tiroteos con armas futuristas.

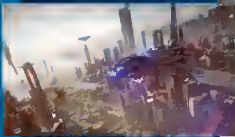
Los **SAÁPICOS**, si que marcan la diferencia. El escenario de la demo era Vekta City, una metrópolis donde

se encuentra el cuartel general de la VSA, que desplegaba una arquitectura brillante, con espectaculares efectos en luces, reflejos, flujos... y una física muy cuidada cuando empezaban las explosiones y disparos.

■ **LO QUE HEMOS VISTO**

Pare que nadie dude que la demo era en tiempo real, el día siguiente se repitió en directo por televisión, en el show de Jimmy Fallon.

LAS LUCES, LOS REFLEJOS y la física de Killzone Shadowfall son de lo que verá el jugador en la consola



TODO EJECUTADO EN TIEMPO REAL. Killzone Shadowfall demostró que es uno de los juegos más avanzados para la nueva plataforma. ¿Y tiene una pinta brutal



EL SISTEMA DE JUEGO no se aleja de lo que hemos visto en los tres juegos anteriores.



CAPCOM ■ AVENTURA DE ACCIÓN

## DEEP DOWN

■ CAPCOM ■ AVENTURA DE ACCIÓN

**TAMBIÉN NOS LLEVAMOS ALGUNAS SORPRESAS**, como la demo de Capcom, que servía para dar la bienvenida a un nuevo motor gráfico: el Pantá Real (que se convertirá en el sustituto del MT Framework para la generación de consolas que acaba de nacer). Yoshihori Una, nada menos, introdujo este juego de acción medieval, con una estética a caballo entre Monster Hunter, Dragon's Dogma y Demon's Souls.

**EL RESULTADO ERA ESPECTACULAR**, en especial lo que se refiere a las llamas del dragón, reflejándose sobre

la armadura del caballero protagonista, y al rostro de los personajes humanos, muy expresivo. Aunque en algún punto de esta demo aparecía una interfaz, resulta difícil asegurar que el juego final alcance esta calidad técnica. Tanto el título del juego (Deep Down es el nombre provisional) como la fecha de lanzamiento están por confirmar.

**LO QUE NOS HAN VISTO**

No está claro si se trata de una demo o de un video "orientativo" sobre la experiencia de juego.



LA AMBIENTACIÓN medieval parece muy cercana a lo que hemos visto en Demon's Souls.



ERA UNA DEMO TAN ESPECTACULAR que dudamos si realmente pertenece al juego.



LA CONDUCCIÓN MÁS EXCLUSIVA DEL MUNDO

## DRIVE CLUB

■ SONY ■ VELOCIDAD

**VIENDO EL NIVEL DE REALISMO** que han alcanzado los simuladores en PS3 y Xbox 360, parecía imposible sorprendernos con un juego de velocidad. Sin embargo, Drive Club no sólo apuesta por una fidelidad gráfica apabullante, sino que se centra en el aspecto social de las carreras: no sólo corremos contra otros jugadores, sino que se inaugura el concepto de equipo.

**LOS SHOOTERS HAN INSPIRADO** modos de juego especiales, por objetivos, que nos premian

por un comportamiento estratégico, más allá de nuestra habilidad al volante. Podremos utilizar nuestro smartphone o tablet para gestionar nuestro garage, seguir la evolución de otros equipos, crear nuevos eventos...

**LO QUE NOS HAN VISTO**

El nivel de detalle con que se han recreado los coches es enfermizo, aunque el concepto del juego nos recuerda a Blur o a Forza Horizon.



LOS DETALLES GRÁFICOS llegan a un nivel insospechado (Parecen coches reales!)



EN EL FUTURO LA GUERRA SERÁ PERSISTENTE

## DESTINY

■ ACTIVISION/ BUNGIE ■ SHOOT'EM UP

**UNA SEMANA DESPUÉS** de mostrar su "trebo" al mundo, Bungie confirmó que también estará en PlayStation 4. Apenas se han enseñado unos segundos de juego, pero los creadores de Halo se están esforzando en explicar el concepto.

**MÁS QUE UN JUEGO, SE TRATA DE UN UNIVERSO** persistente, con una ambientación futurista que habla de fuentes como Star Wars, y que será el escenario perfecto para una saga que comenzará a finales de 2013. El desarrollo será un "shooter" en primera persona, en un mundo

abierto (con uso de vehículos) que nos permitirá unir nuestras fuerzas con otros jugadores, en una experiencia cooperativa sin precedentes con laques de rol. Destiny ya lleva cuatro años en desarrollo, y está previsto que aparezca a finales de 2013, junto a la nueva consola.

### LO QUE VAMOS VISTO

El concepto es tan ambicioso que Bungie no ha mostrado más que unos segundos de juego, y mucho arte conceptual.



DESTINY SERÁ UNA SAGA que se extenderá durante casi diez años en distintas consolas.

LADRONES EN UN MUNDO INTELIGENTE

## THIEF

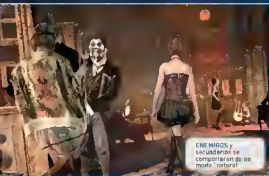
■ EIDOS ■ AVENTURA

**OTRA SERIE CLÁSICA QUE SE RENUEVA**, transformándose en un juego de espías en primera persona, que recuerda mucho a la vista en Dishonored. Garrett, el protagonista, es un ladrón que cuenta con accesorios muy especiales, como un arco, unas garras para trepar, un garrote para dejar fuera de combate a los contrarios y diferentes puntos de flecha, con poderes especiales.

**EL DESARROLLO** nos permitirá explorar un escenario gigantesco y muy detallado, por el que se pasan los mejores momentos más inteligentes que hayamos visto hasta la fecha en ningún juego. La ambientación, de estilo gótico y con una iluminación de escándalo, será otra de las virtudes de Thief.

### LO QUE VAMOS VISTO

Estos datos pertenecen a una demo en tiempo real que se ha mostrado, en exclusiva, a la revista norteamericana Game Informer.



ENEMIGOS y secundarios se comportarán de un modo "natural".





PODERES PARA LA REVOLUCIÓN

## INFAMOUS SECOND SON

■ SONY ■ ACCIÓN

**EL ESTUVO SUCKER PUNCH DA LA BIENVENIDA** a la nueva máquina con Second Son. Siete años después de lo que ocurrió en Infamous 2 (y con un nuevo protagonista, Delsin Rowe, en lugar de Cole McGrath), el juego se sigue apoyando sobre un desarrollo abierto tipo "sandwich" que nos permite utilizar poderes especiales para combatir a un gobierno totalitario, Infamous

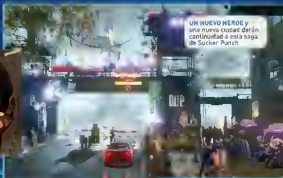
estará ambientado en Seattle, y pondrá nuevos poderes a nuestra disposición.

**EL TRAILER PLANTEA INTERROGANTES** como al origen del personaje principal

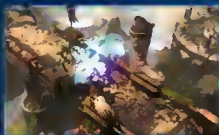
o su archienemiga, que estamos desvelando más adelante.

### LO QUE NEMOS VISTO

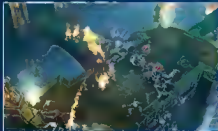
Era un tráiler muy brave, sin secuencias de juego.



UN NUEVO HEROE y una nueva ciudad darán continuidad a esta saga de Sucker Punch



EL INTERFAZ Y LOS CONTROLES estarán adaptados al mundo de fantasía. Nadie va a echar de menos al teclado y el ratón en Diablo III



EL MODO MULTIJUADOR PARA CUATRO, en su sola cometa, de forma local, es otro de los elementos claves en este popular juego de rol.

UNA LEYENDA DEL RDL QUE LLEGA POR DUPLICADO

## DIABLO III

■ BLIZZARD ■ ROL

**LA ALIANZA ENTRE BLIZZARD Y SONY** es muy prometedora, si bien su primer anuncio ha resultado un tanto conservador: Diablo III, un éxito de PC que llega unos años después a las consolas de Sony (sí, también habrá una versión optimizada para PS3 con modo cooperativo, en una sola consola, para cuatro jugadores).

**LOS RESPONSABLES DE BLIZZARD HAN PROPUESTO** la primera demo jugable hasta la Penny Arcade Expo, una feria que se celebrará a finales de marzo en Boston. Sin embargo, lo más interesante del anuncio (ni siquiera se han mostrado pantallas del juego) fue cómo insistían en que había más títulos de la compañía en desarrollo para PS4.

### LO QUE NEMOS VISTO

Sólo se mostró una secuencia de introducción con los logos de Blizzard y Diablo III. Esas pantallas son de PC.





AIDEN PEARCE PUEDE HACKEAR cualquier dispositivo electrónico de la ciudad en su beneficio

LA CIUDAD DOMINADA POR UN HACKER

## WATCH DOGS

■ UBISOFT ■ AVENTURA

DESDE EL PASADO 17 DE NOVIEMBRE QUE WATCH DOGS sirve un juego para la próxima generación de consolas. Finalmente, Ubisoft ha confirmado las versiones de PS3, Xbox 360 y Wii U, junto a la más avanzada, para PS4. Como ya hemos adelantado, se trata de un "sandbox" en el que nuestro principal arma es un dispositivo ctOS con el que podemos intervenir cualquier aparato electrónico, desde un cajero automático a una cámara de seguridad, al control de velocidad de un tren. Esto nos permite combatir a los delincuentes incluso antes de que comiencen sus crímenes.

DESDE EL PRIMER MINUTO DE JUEGO, Watch Dogs resulta espectacular. La ciudad de Chicago está llena de

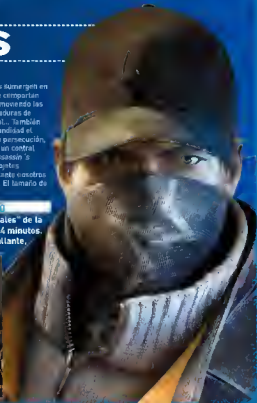
pequeños detalles que nos sumergen en la acción: peatones que se comportan con naturalidad, el viento moviendo las hojas del suelo, las salpicaduras de los coches, los rayos de sol... También hemos podido ver en profundidad el sistema de "hackers" y una persecución, donde queda en evidencia un control contextual (inspirado en Assassin's Creed), y la presencia de objetos interactivos (que usamos tanto nosotros como nuestros enemigos). El tamaño de los escenarios es brutal.

LO QUE HABRÁS VISTO

Otro de los juegos "reales" de la presentación. Más de 4 minutos, con un acabado apabullante.



LA VERSIÓN DE PS4 muestra una ciudad enorme, con muchos elementos interactivos





LA FÍSICA y las nuevas funciones de PS4 serán las claves de un juego para todos los públicos



## LAS PIEZAS QUE FORMAN UNA GRAN AVENTURA

# KNACK ■ SDNY ■ AVENTURA

**MARK CERNY, UNO DE LOS MAESTROS DE CEREMONIAS** del PlayStation Meeting, se encargó de "romper el hielo" con Knack: la historia de un simpático robot que tiene la habilidad de absorber objetos del escenario. ¿Y para qué nos servirá este "magnetismo"? Pues para crecer de tamaño y convertirnos en un robot más poderoso, a para estallar en tantos pedazos como piezas hayamos coleccionado previamente.

**TÉCNICAMENTE ALTENARAR UNOS MODELOS SENCILLOS** (con un estilo simpático, propio de una película de animación) con una física avanzada, que afecta a cada uno de los objetos que

"asimilamos". Knack ha sido desarrollado con la arquitectura de la nueva consola en mente, así que será uno de los primeros títulos que aproveche el botón "share" y el panel táctil del mando de control.

El equipo que lo está desarrollando es Japan Studios, que también trabaja en estos momentos en *Puppets on Strings* y *The Last Guardian* (el juego de Fumio Ueda) para PlayStation 3.

### ¿POR QUÉ NOS VALE?

Fue el primer juego de la presentación. Un tráiler que no impresionó, pero planteó nuevas formas de jugar, muy interesantes.



LOS PERSONAJES PRINCIPALES tendrán un tono simpático que recuerde a las películas de animación.



## DECISIONES QUE PUEDEN SALVAR UN REINO

# THE WITCHER 3 WILD HUNT

■ CD PROJEKT RED ■ ROL

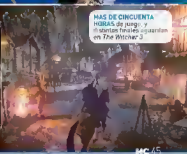
LA TRILOGÍA DE GERALT DE RIVIA se cerrará con este juego de rol de desarrollo abierto (con un escenario treinta veces más grande que lo visto en *The Witcher 2*). En esta entrega nos centraremos en la historia personal del brujo, que tendrá distintas ramificaciones y nos ofrecerá entre 50 y 100 horas de duración, con el tono adulto y oscuro que caracteriza a las novelas.

**LAS MEJORAS DE ESTA TERCERA PARTE** no se van a limitar al tamaño, o al detalle de los escenarios. Cada decisión que el jugador tome se reflejará de un modo visual en los escenarios,

y cambiará por completo la forma en que se comparta el resto de aventuras con nosotros. *The Witcher 3* será el primer juego que corra con el motor RED Engine 3, y su lanzamiento está previsto para 2014, sin fecha definitiva.

### ¿POR QUÉ NOS VALE?

Por el momento sólo se han mostrado pantallas de una versión muy primitiva en PC, junto a las declaraciones de sus creadores.



HAS DE CINCUENTA HORAS de juego, y 10 horas finales opcionales en *The Witcher 3*

# PS4 VISTA POR LA REDACCIÓN


**JAVIER ABAD**

**"Haber tenido tan en cuenta la opinión de los programadores seguro que nos beneficia"**

Vaya por delante que yo soy de los que quieren ver el aspecto de PS4. A mí Sony no me vende la moto de que el diseño de la consola es algo secundario (les suena de algo la marca Apple?). A pesar de eso, creo que lo que se vio en Nueva York dejó bastantes aspectos esperanzadores. El que hayan tenido tan en cuenta la opinión

de los programadores al crear la arquitectura de la máquina seguro que redundará en beneficio nuestro, pese a ser un reconocimiento implícito de que algo no se hizo bien con PS3.

Ya sospechaba que el salto gráfico en los juegos no iba a ser espantoso, pero sí hubo momentos que me dejaron boquiabierto: la explosión incisa en *Killzone Shadowfall*, el realismo en los rastros de *Deep Down*, por supuesto *WatchDogs*.

Por contra, pensaba que la apuesta por el lado social, que también estaba cantada, sería aún más audaz. Pero bueno, esto es solo el principio, y confío en que la imaginación de los creadores nos dejare muchas sorpresas en el futuro.


**DANIEL DUESADA**

**"Las secretos mal guardados han jugado en contra de la percepción de la consola"**

Creo que soy de los pocos que, sin haber fupado, sí quedarán bastante contentos con la presentación de la consola. Hemos visto un nuevo mundo, una ventana de lanzamiento y varios títulos interesantes. No rompedores, pero sí interesantes. Además, se dieron muchos detalles sobre su arquitectura interna, el proyecto

cuente con el apoyo de todas las grandes compañías... (Pocos veces se había presentado "espontáneamente" una nueva consola y se habían dado tantos detalles). Y, sin embargo, la mayoría de la gente está decepcionada. En mi opinión, esto se deba a un factor clave se había filtrado casi todo lo que se mostró en la conferencia. Casi nada era oficial, pero hoy en día las paradas de Internet dicen... y claro, por muy interesante que sea tu oferta, si te la "apodinan" antes de tiempo, pierdes factor sorpresa. Creo que PS4 tiene un potencial magnífico, pero habrá que esperar al E3 para ver cómo afronta Sony su segundo salto. En el, deba recordar una cosa: la gente quiere ver *WEEBOS*.


**DAVID MARTÍNEZ**

**"Me quedo con su arquitectura inspirada en un PC, algo que le ha ido muy bien a Xbox 360"**

Es difícil hacerse una idea de la que puede dar de sí una consola con tan poca información. Sin embargo, me quedo con su arquitectura inspirada en el PC (algo que le ha ido muy bien a Xbox 360 durante esta generación). También me ha gustado el diseño del mando; por fin se han atrevido a abandonar el esquema del Dual Shock, y la posibilidad de jugar por streaming, si es que lo permiten las conexiones a qué en nuestro país. ¿Y respecto a los juegos? Personalmente, estoy muy intrigado con lo que puede dar de sí un proyecto como *Destiny*. Es verdad que aún no se ha enseñado más que el concepto y unos artes, pero...

Aparte de eso, me ha gustado la secuencia de *Deep Down*, me gusta creer que se trate de imágenes de juego y, sin embargo, reconozco que *Killzone Shadowfall* me ha dejado frío. En cualquier caso, me ha parecido todo un acierto centrarse en los juegos, sin momentos llenos como hubo en la presentación de PS3.


**JOSÉ LUIS SANZ**

**"PS4 tiene pinta de ser un primer paso en el mercado que imagina Sony"**

Sony dio un soberano campanazo con la presentación del concepto de PS4 (que no de la consola) y la verdad es que tiene tan buena pinta como ideas que pueden dar mucho más de sí. Su conectividad, su apuesta por el hardware PC (que se ha demostrado como el más versátil) y adaptable a cada nuevo tiempo, su retrocompatibilidad vía Gdalkal o el botón share de su pad para compartir vídeos de partidas en redes sociales o donde sea, son razones más que suficientes como para estar contentos. Pero, todavía más, sirven para imaginar todo lo que Sony puede estar preparando y que, por producción, no quiere desvelar por el momento. PS4 tiene pinta de ser un primer

paso en el mercado que imagina Sony. Una evolución obligada para los tiempos que corren, en los que vamos a conjugar verbos tan menudados como compartir, linkar, crear, crear y, el más importante de todo, divertir. Ojalá que todo lo prometido funcione y la gente sienta las increíbles conexiones de ADSL, espónticas.



# NOVEDADES

→ TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

## ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

### Así analizamos los juegos

- **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total nitidez hay que experimentarlo en todo, desde los aspectos técnicos, hasta todos sus aspectos jugables. Nosotros lo hacemos con calma una y otra vez, aunque nos alargamos los dedos en el control.
- **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder evaluar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "hormonero" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el negocio avalan esta afirmación.
- **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante e imparcial informarte a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema. Y tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título le otorgamos la que realmente pensamos sobre él. Sin presión en la lengua y con la mayor imparcialidad.

### Así puntuamos

- **MEJOS DE 10 MALD.** Comp. en el colegio, si no se llega al 5 es un suspenso. Ojalá de este juego, por favor.
- **DE 5 A 9 REGULAR.** Agradado por la pinta. Si te la repaña a tu hijo, pero si lo lees que pague por él.
- **DE 4 A 6 ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos aspectos y puede ser recomendable, pero con reservas.
- **DE 3 A 7 BUENO.** Sí se gusta el género y si atrae los presupuestos, aunque que lo disfruten con él.
- **DE 2 A 8 MUY BUENO.** No le quepa duda, con este juego lo vas a pasar en grande, lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.
- **DE 1 A 9 EXCELENTE.** Cómpreselo en cualquier tienda que ni el género el que pertenece es uno de los juegos imprescindibles que hay que tener.
- **MÁS DE 10 OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te salvarás por la calle y tus colegas se reirán de ti.

### Así es nuestra ficha

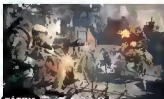
Características	Valoración
Gráficos	92
Audio	88
Juego	91
Valoración total	90

- **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, los rasgos que le pueden llevar a convertirse.
- **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que le puede evitar "pasar" de un juego.
- **ALTERNATIVAS.** Aquella información que los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.
- **GRÁFICOS.** Valoramos el apartado visual, desde de personajes y decorados, animaciones, efectos.
- **SONIDO.** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano.
- **DUPLICACIÓN.** La experiencia de más de un juego, horas de juego, muchos modos, opciones, multijugador.
- **INNOVACIÓN.** Todo lo que hace que un juego sea diferente, innovador, de gran desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento.
- **PUNTUACIÓN FINAL.** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. No es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.
- **VALORACIÓN.** La sentencia final, una valoración general del juego evaluando dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "objetiva" de Hobby Consolas.



PÁGINA 48

**GOD OF WAR ASCENSION** nos muestra a Kratos más joven, pero igual de valiente, enfrentándose a los dioses y convirtiéndose en el dios de la guerra. Una aventura trágica.



PÁGINA 56

**GEARS OF WAR: JUDGMENT** cambia de protagonista, pero mantiene el espíritu de las anteriores entregas en su acción para Xbox 360.



PÁGINA 52

**TOMB RAIDER** Por fin nos hemos jugado el "reboot" de esta serie legendaria. ¿Queréis saber qué nos ha parecido la nueva Lara Croft?

## EN ESTE NÚMERO...

### PlayStation 3

God of War Ascension 48  
Tomb Raider 52

### Xbox 360

Gears of War: Judgment 56  
Devil May Cry 3: Dante's Awakening 49  
Tomb Raider 52

### 3DS

Luigi's Mansion 2 64  
Metroid: Other M 40

### Wii U

Lego City Undercover 64  
Monster Hunter 3 Ultimate 60

### PC

Devil May Cry 3: Dante's Awakening 49  
Tomb Raider 52

### PS Vita

Ninja Gaiden Sigma 2 68

### Novedades descargables

Call of Duty: Black Ops 2 70

### Contenidos descargables

Call of Duty: Black Ops 2 72

### Otros lanzamientos

Call of Duty: Black Ops 2 75

### NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

De recordatorio es la hora de puntuar adecuadamente a los juegos de las diferentes consolas que hacemos trimestralmente en nuestra revista y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 3D no grafice en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no alcance la calidad de otros y así como los adaptamos a la misma nota en Wii U o en PS3, pero en Xbox 360, puesto que se da por supuesto que las diferencias entre consolas son una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo sistema. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.





18

■ Aventura de acción ■ Sony ■ 1 a 8 jugadores  
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Lanzamiento 13 de marzo ■ Contenido



## Hijo de un "dios menor"

# GOD OF WAR ASCENSION

Mucho antes de ser un dios de la guerra y el destructor del olimpo, Kratos fue un humano "normal". Si queréis conocer más sobre ese pasado, entonces tenéis una cita con Ascension...

■ **GOD OF WAR III FUE EL FIN DE LA HISTORIA** de Kratos, un final que no gustó a todo el mundo. Pero lejos de ser el final del personaje, sus creadores siguieron ahondando en la figura del general espartano gracias a precuelas como esta, que nos cuentan hechos previos al primer GoW.

Así, nos reencontramos con el Kratos más "humano", apenas 6 meses después de haber matado a su mujer e hijo con sus propios

manos. Y, tras intentar romper el juramento de sangre que hizo con Ares, aparecen en escena los Furtivos, seres mitológicos primigenios que se encargan de castigar los crímenes de sangre y honor, quienes lo llevan a una cárcel construida sobre el gigantesco Hecatoncheir. Allí Kratos comienza una aventura plagada de flashbacks que nos permitirán descubrir nuevos datos del personaje, o lo largo de 30 capítulos

que siguen a pies juntillas los bases que caracterizan la saga.

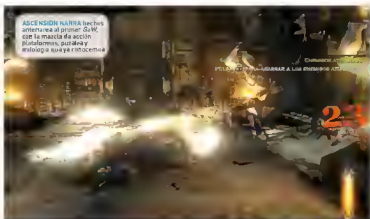
➔ **LA ACCIÓN SIGUE SIENDO LA GRAN PROTAGONISTA**, con unos multitudinarios combates al más puro estilo hack'n slash contra todo tipo de criaturas mitológicas. Muchas son recicladas de otros GoW, pero en general, el diseño de enemigos es enorme y hay algunas caras nuevas. Lejos de ser un "más de lo mismo",

1



el combate transmite sensaciones diferentes, con unos enemigos más inteligentes (bloquean más...) y novedades como poder eugachar con una espada a un enemigo mientras golpeamos con la otra al resto. O la nueva barra de Furia, que se rellena atacando a los enemigos y que mejora el ataque de vuestras espadas y permite realizar técnicas especiales, sin olvidar los quick time events para rematar





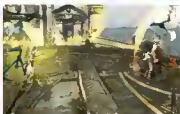
ASCENSION NARRA hechos anteriores al primer GoW, con la maceda da acción platadormas, puzales y mitología que ya nos cennia

PERO, CENOS, LOGRAR A LOS ENEMIGOS ATO

23



A LO LARGO DE SUS 30 CAPITULOS visitamos alguna puerla clava da la mitología grega, como la torre da Delfos.



LAS TRES FURIAS son aqua nuestro principal héroe, accede por al camino nua a parran todo tipo da criaturas.

## "Divinas" novedades

Las novedades de GoW no se limitan al sistema de combate. Otros elementos de su jugabilidad también han sido revisados, como los Quick Time Events (lo secuencias en las que tenemos que pulsar un botón en el momento justo), o incluso se han añadido elementos nuevos, como decaenas por rampas...



**QUICK TIME EVENTS.** Ahora podemos atacar en ciertos momentos de la acción o pararnos a mover con el stick derecho.



**DESCENSOS.** En algunos puntos de la aventura, Kratos se desliza por rampas y paredes y tendrá que evitar obstáculos.



## APLASTA KRATOS

Si tuviéramos que elegir una de las novedades, nada sería ac sistema de combate.

1. **ESPADAS DEL CAOS.** Sin al una arma del juego pero podemos atribuirle 4 poteres (fuerza, vida, etc.).
2. **FURIA.** Golpea se recibir daños y refuerza a la vez, con al goa caeramos maa dante y varían los comba.
3. **ARMAS SECUNDARIAS.** En los returna a podrán recoger espadas, mazos, hachas...

a ciertos enemigos, que son más débiles y nos permiten evitar ataques con el stick izquierdo.

→ **LO QUE NO HA CAMBIADO ES EL TONO SALVAJE** (algunas muertes son muy gore), las zonas platadormas, la evolución de las armas (con los famosos orbes rojos potenciados hasta las reliquias) o los coleccionables, que incluyen pequeños documentos e ítems que nos dan

poderes al concluir la aventura. En este sentido, Ascension es muy continuista, aunque también encontramos novedades.

Los puzles, por ejemplo, juegan con 2 reliquias que logramos a lo largo de la aventura, y que nos permiten regenerar o destruir partes concretas del escenario (como un puente derruido) o crear un clon de Kratos para que, por ejemplo, anjeje nua cae dea o se quede quieto sobre su

## Kratos

**EL BRUTAL GENERAL** espariendo maldad se Ascension ac carra maa humana. La acción llena lugar é maa daapua da haber maldito a su familia y a castigado por las Furias, qeantes lo alfirmatza con vianes...



## Un espectáculo... mitológico

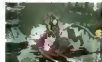
Lo mejor de toda la aventura sin duda alguna, son los jefes finales. Hay gran cantidad (se cuentan con los mid-bosses) y los hay de todos los tamaños y colores. De algunos, solo la cabeza ocupa toda la pantalla, como es el caso del Hecatonquiro...



**MONSTRUOSOS.** Hecatonquiro, una transformación de las Furias... en faltan los enemigos tamaño XXL que llenan la pantalla



**FATALITIS.** Para acabar con ellos tendremos que superar un quirk tras otro. Sabrá decir que son los momentos más bestias



**VEJES CONOCIDOS.** Ascension recría algunos a enemigos ya vistos en otros God of War, como el cornudo de GoW1



**KRATOS CUENTA CON MAGIAS** como en anteriores GoW. Se deslucen en al patear con arcos los pedres elementales



**TEXTURAS EN HD,** antialiasing mejorado. Atreus no usa el mejor gráfico de GoW1, pero muy, muy mejorado



**LOS PUZZLES** han ganado en complejidad al menos en un par de casos, que puede costar un poco solucionarlos



**LOS OJOS DE GORGONA** [vitralidad], las plumas de Ixion [magia] y los arcos de colores siguen estando presentes.



**ALGUNOS ENEMIGOS SON TAN GRANDES** que la cámara se tiene que bajar mucho. Llegando a difuminar la visibilidad

## Las Furias

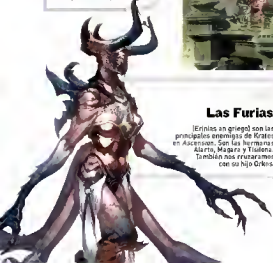
[Erinias en griego] son las principales enemigas de Kratos en Ascension. Son las hermanas Alarzo, Magara y Tisifona. También nos cruzaremos con su hijo Orkos.

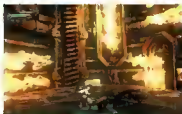
► **Interrupción:** Combinarlos suele ser la clave para superar algunos de los puzzles que, todo sea dicho, son un poco "tramposos".

Tampoco faltan otros elementos como descensos por rampas o los que debemos evitar obstáculos y saltar cuando corresponde. En general no son novedades de gran calado, pero aportan variedad y siguen ahondando en el espíritu "más grande, más espectacular" de la serie. Eso sí, lo cierto es que la aventura atrapa

durante las 9 horas que dura: pese a contar con un guión e historia menos atractiva que el de las anteriores entregas numeradas

► **LA GRAN NOVEDAD ES EL MULTIJUGADOR PARA 2.** Tiene 4 modos (capturar la bandera, cooperativo...), experiencia y subida de niveles que desbloqueen armas y protecciones, así como unos escenarios repletos de trampas, elementos móviles y otros elementos "heredados"





## ASCENSION SIGUE LA LÍNEA DE LA SAGA: AÑADE DETALLES, PERO SIN REVOLUCIONAR



**LAS RELIQUIAS**, como en GoW3, son diamantes que acontraríamos en los niveles. Al terminar el juego podremos mirar "Nuevo Partido" y usarlos.

## El Olimpo del multijugador...

La gran novedad de esta entrega es la inclusión, por primera vez, de cuatro modos online para hasta 8 jugadores. Tres de ellos son competitivos (capturar la bandera, dominar zonas y deathmatch) y el cuarto es un modo harda cooperativo para 1-2. No falta la experiencia, los niveles, la personalización, las ventajas... No resulta caótico como otros hack'n slash con modos online.



**ELIGE TU OLIO.** Al ir avanzando vamos recibiendo un tipo de arma, Zeus, Hades y Poseidón. Cada uno define el tipo de guerrero.



**¡COMBATE!** Hay 6 modos de juego y en todos ganamos XP que nos hace subir de nivel, desbloquear armas y equipo.



**PERSONALIZA.** Por cumplir ciertas misiones, ránk mader a X avengidos con un arma, desbloqueamos protecciones.

de los mejores shooters y juegos online. Ni siquiera llega a ser caótico como otros hack'n slash multijugador. Además, incluso en esta modalidad podréis apreciar el excepcional apartado técnico que respalda al título, que sin duda es de los mejores de PS3 y que luce el que probablemente es el mejor uso del antialiasing en la consola. Un título que, pese a sus sombras en la campaña individual, gustará a los fans de la saga.

## NUESTRO VEREDICTO

### Lo mejor

- **Las novedades** del sistema de combate, que deja variaciones muy distintas.
- **El multijugador**, que logra dar un poco de variedad a la campaña principal.

### Lo peor

- **La trama** no es tan interesante como la de anteriores GoW.
- **El doblaje** tiene algunos errores, como los repetidos voces de los personajes.

### Alternativas

- **La más clara y evidente** es GoW III o los remakes HD. Son muy buenas.
- **En esta línea** están Gears of War Rising, aunque en ambas los personajes brillan por su ausencia.

- **GRÁFICOS.** Los mejores de la saga. Ciertos modelos/entornos son "bestiales".

- **SONIDO.** Efectos y BSO en la línea de la saga y gran doblaje (aunque algunos voces...).

- **DURACIÓN.** La campaña de para 8-10 horas, más la que sacamos del modo online.

- **CONVERSIÓN.** Es el desarrollo lógico de GoW con pequeños cambios aquí y allá.

**PUNTUACIÓN FINAL 90**

## Valoración

GoW4 hace honor a la saga de la que proviene. Es sobresaliente, pero muy controversial en ciertas áreas. Frente a la saga del Olimpo, su trama carece de personajes y enemigos inolvidables, pero el multijugador puede compensarlo.



**18** ■ Aventura ■ Square Enix ■ 1 a 8 jugadores  
 ■ Castellano ■ 69,95 € ■ Lanzamiento Ya disponible ■ Contenido

**Sobreviviendo al reinicio de la saga**

# TOMB RAIDER

Lara Croft no siempre ha sido una arqueóloga de armas tomar y de potente "delantera" (bueno, eso sí). Hubo un tiempo en que también sentía miedo, frío, dolor y luchaba por su supervivencia.

■ **LARA SE REINVENTA** sumándose a la moda de los reinitos para adaptarse a los nuevos tiempos. Esta entrega, cronológicamente la primera, nos presenta a una Lara muy distinta a lo que conocíamos. Durante una expedición por el Pacífico Sur en busca de una antigua civilización, nuestro barco se hunde en el Triángulo del Dragón, en una isla cerca de Japón. Allí se inicia un largo viaje en el que Lara pa-

sa de ser una simple arqueóloga de biblioteca a la Lara de toda la vida. ¿Cómo reaccionarías ante una situación de supervivencia extrema? ¿En qué clase de persona os convertiríais?

Lara pasa la mayor parte de la aventura recibiendo golpes, heridas, pasando hambre, frío y enfrentándose a situaciones imposibles. Pero, como nos avisa nuestro mentor, Roth, somos una Croft, así que Lara se echa

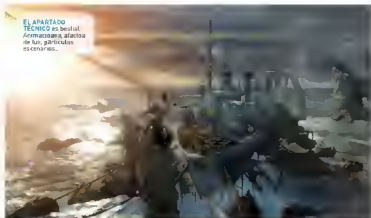
la expedición a sus espaldas y se convierte en la encargada de salvar al resto de supervivientes de los hostiles habitantes de la isla y muchos otros peligros.

→ **MEJORAR LAS HABILIDADES** y el equipo de Lara es uno de sus grandes aciertos. En los campamentos gastamos la experiencia adquirida en tres ramas de aprendizaje: superviviente, cazadora y luchadora, con un to-

tal de 24 mejoras, como aumentar nuestra precisión, la cantidad de objetos que recolectamos o la eficacia de nuestro instinto de supervivencia, por ejemplo.

Y es que contamos con una especie de sexto sentido al estilo de Assassin's Creed, que pasa la escena a blanco y negro y nos resalta los objetos importantes del entorno, como enemigos, munición o objetos que nos que interetnan. Esto "casualiza" la





**EL APARTADO TÉCNICO** es genial. Armas, alicates, objetos de luz, partículas, escenarios...



**LAS HABILIDADES PLATAFORMERAS** de Lara siguen estando presentes. Es más automático, pero espectacular.



**LOS COMBATES** son muy frecuentes. Casi siempre es a fines, pero también vienen aparejados a lo largo de la aventura.

## Saltar, combatir y pensar un rato

Además de las peleas, las secuencias cinemáticas, la exploración o las plataformas, también hay tiempo para los puzles en la nueva aventura de Lara. Todas las puzlas se resuelven utilizando objetos de nuestro entorno, gracias al potente motor físico. Para nosotros, son las mejores puzlas de toda la saga.



**LARA** tiene que tocar de ingenio para avanzar por las oscuras y húmedas cuevas de la saga.



**ADemás de los puzles** que encontramos durante la trama, hay algunos 7 niveles opcionales que investigas y sacas.



## LA NUEVA LARA

El remake de la señora Croft nos muestra una chica muy distinta:

1. **LAS PLATAFORMAS** se han hecho como siempre, pero los saltos son más realistas.
2. **LA SUPERVIVENCIA** es el verdadero motor de las acciones de Lara. Se vuelve una supervivencia adaptando a la fuerza.
3. **LOS COMBATES** son mucho más automáticos que en anteriores aventuras, pero están realmente cuidados.

aventura, dándonos una clara ventaja, pero sólo podemos aprovecharla cuando no nos movemos lo que limita un poco. La supervivencia juega un papel importante en la trama, aunque no tenemos que cazar para sobrevivir ni nada por el estilo, e incluso la salud se regenera sola.

→ **EL PARECIDO CON UNCHARTED ES OBVIO.** El nivel de acción y al estilo de los frecuentes

combates es bastante similar. Resultan espectaculares, aunque ya avisamos que la inteligencia artificial es bastante simple (fácilmente jugando en nivel difícil).

Eso sí, la exploración es mucho más abierta que en la aventura de Nathan Drake. Sin llegar a ser un mundo abierto, y aunque hay muchos momentos pasilleros, la mayoría de escenarios cuentan con caminos secretos y zonas que descubrir, además de tener

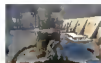
## Arqueóloga

Lara comienza la aventura como una joven arqueóloga que busca aventuras. Hace años que está en busca de la tumba de su padre, pero ahora imagina el futuro de la arqueología.



## Luchando para sobrevivir

En un principio Lara no parece contar con ninguna habilidad concreta para la lucha, pero pronto descubre que está muy preparada para ello. Las habilidades se desbloquean en la rama de luchadora mientras descansamos en un campamento.



**CUANDO HAY ENEMIDOS** cerca, Lara se agacha automáticamente y la cámara se acerca para que agimos la acción al instante.



**SI PILLAMOS A NUESTROS RIVALES** por sorpresa podemos ejecutarlos sin hacer ruido, aunque al final acabemos a tiros.



**LOS JEFES FINALES** son increíblemente muy paca. Son momentos tan buenos que nos hubiera gustado pagar más.



**LARA** se adapta a los ritmos por los que pasa de un momento muy realista. Da lo mejorcito que hemos visto en consola.



**EL RESTO DE SUPERVIVIENTES** de nuestro barco (el Eudorica) cuenta con nosotros para salir de la isla.



**LA ISLA ESTÁ LLENA DE SECRETOS**, y es imposible de todo tipo para que podamos las heras muertas explorarla.



**NUESTRA PROTAGONISTA** pasa por todo tipo de pasiones en su aventura: golpes, caídas, cortas, clavándose objetos.



**LA DESTRUCCIÓN** acompaña a Lara en todo momento. Es como un ímán para descubrirnos a punto del derribo.



## Superviviente

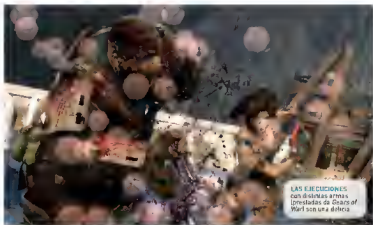
A medida que avanza la aventura, Lara se convierte en la que todos conocemos, mortífera, acurrida, saltarina y sobre todo una verdadera heroína.

► un diseño más abierto. Para explorar, Lara puede agarrarse a todo tipo de salientes, escalar con su piolet o usar el arco para crear trómulos, por ejemplo.

► **LOS PUZZLES NO SON TAN NUMEROSOS** como en entregas previas, pero están mucho mejor diseñados (al estilo de *Half-Life*), gracias al imponente motor físico. No os querremos desquitar ninguno, ya que son muy satisfactorios, los mejores de toda

la saga. Las animaciones merecen un punto y aparte, en especial por lo bien que se adaptan al entorno que nos rodea. Las expresiones faciales nos hacen empatizar (por primera vez) con Lara. La cámara siempre está colocada en el lugar ideal para hacerlo todo más espectacular, pero también más jugable.

Los escenarios, llenos de detalles y efectos de partículas nos tienen embobados e invitan a seguir jugando aunque solo sea pa-



## LARA CROFT VUELVE A OCUPAR EL LUGAR QUE MERECE EN ESTE MUNDILLO



**EXPLORAMOS** en busca de rincones ocultos, icónicos GPS y reliquias. Además hay finales opcionales como quemar bichitos.

### Supervivientes contra solaris

Una de las novedades más importantes para la saga es la inclusión de modo multijugador. Solo hay 4 modos de juego: todos contra todos, por equipos, rescate (como un capítulo de la bandera) y llamada de auxilio. Los dos últimos son los más interesantes, ya que la diferencia entre jugar con un superviviente o con uno de los nativos de la isla, es mayor. Además solo hay 5 mapas.



**HAY 12 PERSONAJES** en crisis: cuando para desarrollar, en la isla resista Lara (aunque para eso tendrás que llegar a nivel 100).



**PODEMOS MEJORAR** todo: le entra aquí permitiendo crear nuestros propios combinatorios de armas principal y secundaria.



**LA OFERTA** es escasa: 4 modos de juego y 5 mapas. Mejores no se para tirar cerillos. Ya se ha anunciado en DLC de pago.

ra verlos. El doblaje al castellano también está a un nivel muy alto, al igual que la banda sonora.

El multijugador es un añadido interesante, pero nada revolucionario y algo escaso (4 modos de juego). Por todo lo dicho y por el nuevo aspecto de Lara, las zonas plataformas, los combates (pese a ser facilonos), el apartado técnico y la equilibrada mezcla de géneros, se convierte en una de las mejores aventuras de los últimos tiempos.

### NUESTRO VEREDICTO

#### Lo mejor

- **La mezcla de géneros** funciona a la perfección durante toda la aventura.
- **El apartado técnico** es sobresaliente. Expone a todos los consolas a nivel.

#### Lo peor

- **La IA de los enemigos** es un poco floja, la que facilita demasiado los combates.
- **Echamos en falta más libertad** para explorar el multijugador en persona.

#### Alternativas

- **La saga Uncharted** es la más parecida que encontraremos en PS3.
- **Max Payne 3**, aunque va directo a la acción.
- **Red Dead Redemption** es un sólido juego para comportarse al codo de géneros.

- **GRÁFICOS** Espectaculares en todo: efectos, escenarios, animaciones, luces...
- **SONIDO** El doblaje es espectacular y la banda sonora y efectos cumplen de sobra.
- **DURACIÓN** El modo principal lleva las 15-20 horas y además tiene multijugador.
- **DIVERSIÓN** Combate salies, acción, puzzles y decenas de momentos impresionantes.

**PUNTUACIÓN FINAL** **93**

#### Valoración

El trabajo de Crystal Dynamics para rescatar a Lara del ostracismo ha sido excelente. El nivel técnico es inquestionable y la mezcla de combates, exploración, estilo cinematográfico y puzzles resulta divertidísimo (Larga vida a Lara!).





18

■ Acción ■ Microsoft ■ 1 a 10 jugadores  
 ■ Castellano ■ 64,95 € ■ Lanzamiento 22 de marzo ■ Cont.

## El escuadrón Kilo va a juicio

# GEARS OF WAR JUDGMENT

Los Locust acaban de invadir el planeta Sera, pero el teniente Baird tiene un plan para acabar con ellos, aunque sea una locura y contravenga las órdenes del alto mando de la CGO.

■ **EPIC GAMES Y PEOPLE CAN FLY** han vuelto a sacar de los astilleros al buque insignia de Xbox 360 (con permiso de Halo). Ambientado un mes después de que los Locust invadan el planeta Sera, *Gears of War Judgment* nos pone en la piel de los cuatro soldados del escuadrón Kilo (Baird, Cole, Paduk y Sofia), en su búsqueda de una bomba de masa ligera con la que agustiar a Karn, general del ejército rival.

Gran parte de la aventura está narrada en forma de flashback: a través de los testimonios de los cuatro protagonistas ante un tribunal de guerra, se recuerda qué les llevó a disobedecer la orden de defender el museo militar de la ciudad de Halyo Bay.

→ **ESTA SAGA HA SENTADO CATEDRA** en el género de la acción, con su idiosincrasia de cooperación a base de tiros y

búsqueda de coberturas. En ese sentido, *Judgment* es coherente, aunque ahora cada acto de la campaña se subdivide en secciones muy breves, al final de las cuales recibimos una puntuación en forma de estrellas. Gracias al llamado "Smart Spawn System" y a las misiones desclasificadas, la aventura resulta bastante frenética y jugable.

La campaña estándar dura seis horas, a las que hay que añadir

otras dos más de "Repercusiones", el acto adicional. Ahora bien, el desarrollo ha decidido por diversas razones no hacer vehículos (recuerdois aquel Junker con cuya torreta de luz ahuyentábamos a los kril en *Gears 1*, el *Brumak* al final de *Gears 2* o el submarino de *Gears 3*) y solo hay dos jefes finales, uno de los cuales es el sempiterno Berserker, que está más visto que el tcheco. El argumento tampoco







EL EQUIPO KILO protagonista está precuando ambientada en la ciudad de Helio Bay



EL "SMART SPAWN SYSTEM" hace que los enemigos aparezcan en el momento que los necesitas.



EL SISTEMA DE ESTRELLAS otorga una puntuación al final de cada sesión, según las acciones, las misiones.

## Regreso al futuro de Sera

Al margen de la campaña estándar, el juego incluye un acto adicional titulado como "Repercusiones", ambientado en el tramo final de Gears of War 3. Para desbloquearlo debemos obtener 40 estrellas de puntuación en la campaña normal. Aquí no hay ni misiones desclasificadas ni estrellas.



REPERCUSIONES se ambienta 24 horas antes del desastre de Gears of War 3, por lo que, aparecen hitos de la historia.



LOS PROTAGONISTAS son Baird, Cole, Carman y Piedad. Hay que ir a un lugar en el que se encuentra el resto de un edificio. Lo que tiene



## ESPALDA DOBLADA

El desarrollo jugable es el mismo al de la trilogía original:

1. LOS DISPAROS Y LAS COBERTURAS se cambian a la perfección con un desarrollo en tercera persona.
2. LAS EJECUCIONES son una parte más del estilo de juego que pone en la lucha a prueba de resistencia.
3. EL COOPERATIVO permite jugar a un total de cuatro jugadores.

ayuda, pues los motivos de los personajes y algunos diálogos son de juzgado de guardia, a lo que se añade la falta de carisma del antagonista. En ese sentido, el Día de la Emergencia podría haber dado algo más de sí.

➔ **EL APARTADO TÉCNICO ES LO QUE MÁS LUCE**, pues está a la vanguardia de Xbox 360. Epic ha sabido explotar el motor Unreal 3, desarrollado por el propio

estudio estadounidense, para formar unos efectos de impresión (llamas, polvo, humo, lluvia) y unos escenarios que nos hacen sentir toda la angustia que hay en Helio Bay. Ver el puerto destruido desde la otra orilla de un canal o los edificios del centro urbano incendiados es una auténtica gozada estética.

Solo se puede criticar que hayan desaparecido las coberturas destructibles que introdujo

## Damon Baird

ESTE VIEJO CONOCIDO protagoniza tres de los seis actos de la campaña "estándar". En solo una semana pasa de ser un criminal a un héroe de guerra.



## La invasión de las larvas

El modo invasión es la gran novedad del multijugador. Se divide en dos rondas y se basa en defender y atacar tres objetivos, con un sistema de clases, de modo que gana el equipo que destruya los tres puntos marcados en el menor tiempo posible:



**LA CGO** cuenta con cuatro clases: ingeniero, soldado, explorador y médico. Cada una tiene una habilidad determinada.



**LOS LOCUST** se dividen en ocho clases diferentes: tanker, infante, granadero, tanque, raper, serpiente, maula y cotopaxi.



**SUPERVIVENCIA** es una variante de invasión. Cinco soldados CGO tienen que defender los objetivos a lo largo de diez oleadas.



**LAS MISIONES DESCLASIFICADAS** son desfilos opcionales que podemos activar y que varían ligeramente el desarrollo.



**LAS SECCIONES DE BLEADA** en una novedad en el modo Campaña. Confiamos con la ayuda de torretas y centinelas.



**EL REPERTORIO DE GRANADAS** cuenta con dos fichajes: la localizadora y la de gas asfáltico, que es curativa.



**HAY 48 PLACAS DE IDENTIFICACIÓN** dispersas a lo largo de los escenarios. No hay objetos alternativos como en Gears 3.



**LAS ARMAS** son una novedad. Entre las nuevas destacan las rifles Mergrey Breachwell.



## Rager

Este nuevo tipo de Locust cuenta con dos formas. En la más avanzada se vuelve terrible y arremete cuerpo a cuerpo en que podemos 'verarlo' de frente.

► Gears of War 3 y el ligero "tearraz" que hay cuando el volumen de balazos y enemigos en pantalla es desmesurado.

► **EL MAYOR CAMBIO VIENE EN EL MULTIJUGADOR**, cuyo desarrollo es más frenético que nunca. La estrella indiscutible es el genial modo Invasión-Supervivencia, basado en defender y atacar objetivos, con la CGO en un bando y los Locust en el otro. En cuanto a los modos competi-

tivos (Todos contra todos, Duelo por equipos y Dominio), ya no enfrentan a CGO y Locust, sino, simplemente a CGO, lo que puede decepcionar a algunos.

Lo peor es que solo se incluyen cuatro mapas para Invasión y otros cuatro para el resto de modos. Mientras tanto, ya hay anunciado un pose de temporada con futuros mapas y modos. La puntilla que confirma el acercamiento del multijugador es la supresión del modo Bestia y,



## ■ SIGUE SIENDO PURA DIVERSIÓN, PERO HA PERDIDO ALGUNOS ELEMENTOS CLAVE ■



**LOS ENCLAVES,** pese a la destrucción que los embarga, son de una belleza radiadora. Fijos en el punto de la red de Heivo

### Multijugador minimalista

El multijugador competitivo ha sufrido importantes cambios. Se ha eliminado el desarrollo por rondas, se ha incluido el "respawn" inmediato tras morir y los movimientos son más ágiles, como el de saltar desde posiciones elevadas, que hace que las partidas sean más frenéticas. Como contrapartida, ya no hay Locust, solo hay disponibles cuatro mapas y la variedad de modos se reduce a tres.



**TODOS CONTRA TODOS** hace su debut en la franquicia. Basta el primero que logre acumular 25 muertes. Es un absoluto freestyle.



**QUE LO POR EQUIPOS** enfrenta a CDO entre CDO. Basta el primero que logre acumular 25 muertes. Es un absoluto freestyle.



**EN DOMINIO** hay tres anillos dispersos por todo el mapa. Hay que conquistarlos para acumular puntos y llegar al top 10.

sobre todo, del modo Horda, que fue la piedra angular de las dos últimas entregas.

Gears of War Judgment cuenta con una jugabilidad excelente y un apartado técnico de lujo. Las misiones desclasificadas y el sistema de estrellas le dan empaque a la aventura, pero los recortes que se le ha aplicado tanto a la campaña como al multijugador juegan en su contra y lo colocan por debajo de la irrepetible trilogía original.

### NUESTRO VEREDICTO

#### Lo mejor

■ **Lujo técnico** es un modo muy completo. La diversión por clases da un toque estratégico.

■ **El control** es el mínimo de siempre, con una masaja, gracias a pequeños cambios.

#### Lo peor

■ **La campaña** ha perdido preciosismo, velocidad, jefes, carisma de los personajes.

■ **El multijugador** ha sido recortado. Hay pocos mapas y ya no está el modo Horda.

#### Alternativas

■ **Gears of War 2 y 3** superan su falta de este juego, pero en campaña como en multijugador.

■ **Heivo** es un más shooter, pero también cuenta con disparos, respawns y un multijugador gigantesco.

■ **GRÁFICOS** De la mejor de 3D. Los escenarios y la decoración quitan el tipo.

■ **SONIDO** Música y efectos acompañan bien, pero el diálogo no pasa de agradecido.

■ **DURACIÓN** Las campañas dan para ocho horas, pero el volar es monótono.

■ **DIVERSIÓN** La jugabilidad es genial, pero se han perdido muchos elementos.

**PUNTUACIÓN FINAL**

Valoración	
El sistema de coberturas y disparos es tan gratificante como siempre, pero se han perdido muchos elementos: escanlars, vehículos, jefes, Horda, multi entre CDO y Locust... Es un juego notable, pero no llega al nivel de la trilogía original.	
94	
80	
82	
78	
81	



!

¿Queréis saber por qué arrasa en Japón? No os perdáis el reportaje de la **página 82**.

12

■ Aventura ■ Capcom ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano  
■ 59,95 € (Wii U), 47,95 € (3DS) ■ Lanzamiento 22 de marzo ■

## Mejores cacerías que en Botswana

# MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

Si vuestra condición social no os da para ir os a cazar elefantes al sur de África, tenéis esta otra opción, también plagada de bestias que se "aberronchan" contra el rocaje vivo.

■ **LA CRIATURA MÁS SALVAJE QUE ALUMBRÓ WII** anda suelta de nuevo. *Monster Hunter Tri* supuso el debut de la famosa saga en el seno de la familia Nintendo y, tres años después, su parque jurásico particular regresó a la acción, con una versión ampliada para Wii U y 3DS.

*Monster Hunter 3 Ultimate* incluye todo el contenido de la entrega de Wii y le añade numerosas monstruos rescatados

de *Monster Hunter 3rd Portable* (entrega para PSP inédita en España) y otros nuevos, para conformar la entrega definitiva.

Los gigantes monstruos son las estrellas indiscutibles. A la largo de diversos ecosistemas divididos por zonas (isla, pantano, desierto, tundra, volcán, montaña), hay que buscar a los monstruos y marcarlos con pintura para tenerlos localizados en el mapa. A partir de ahí, se ini-

cian unos combates que pueden durar más de media hora y en los que se pueden llegar a reunir hasta tres jefazos juntos.

➔ **HAY UNA TREINTENA DE MONSTRUOS GRANDES** (50, si se cuentan las subespecies raras) y cada uno tiene unas rutinas de ataque. El objetivo es tibarlos, pero su inteligencia juega en nuestra contra, pues son duros de roer y, cuando están débiles,

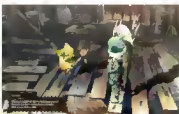
huyen a comer o a dormir para reparar fuerzas.

Pese a la lentitud de movimientos de nuestro cazador, es un auténtico pastazo darse a tortas, afilar el arma, estar pendientes de si hace calor o frío. El control ha mejorado sobremanera gracias a la "camara objetivo", que permite reubicar la perspectiva automáticamente para tener a los monstruos grandes en el punto de mira, lo cual miti-





**LAS MISIONES** se cuentan por cientos: unas 120 en solitario, 140 en el multi. Los quests que pedís más descargarlos.



**LA ALDEA DE MOGA** es el centro neurálgico, donde interclausmos son otros humanos y son los gatos felinos.

## Misiones a tutiplén

El número de misiones de Monster Hunter 3 Ultimate se cuenta por cientos. Se van desbloqueando poco a poco, a medida que progresamos, y, para tomar parte, se sillas de las mos pagar una pequeña cuota. Por lo general, la duración máxima es de 50 minutos. En algún caso llegan a requerir hasta tres jefes.



**CAZA Y CAPTURA.** Las primeras consisten en dar muerte a un monstruo; en las segundas, hay que debilitarlo y ponerle un cepo.



**RECOLECCIÓN.** Damos a recoger hierbas, minerales o incluso cobrar los huesos del nido de un monstruo y hacer con ellos.



## ME VOY DE CACERÍA

El protagonista es un cazador recién llegado a la Aldea de Moga. Allí, le piden investigar unos temblores.

1. **LA ACCIÓN Y EL ROL** se combinan. Hay combates, pero también gestión de inventario y distribución de recursos.
2. **EL EQUIPAMIENTO** es clave para triunfar. Hay cientos de armas y protecciones; pero sobre todo: casco, brazos y piernas.
3. **LA FORJA** permite crear armas y armaduras. El jugador puede comprar materiales.

ga la dificultad típica de la saga. Tanto en 3DS como en Wii U, la pantalla táctil permite gestionar cosas, pero también rotar la cámara de forma intuitiva. De hecho, en 3DS se sigue haciendo falta usar el Botón Deslizante Pro. No obstante, en los combates en el agua resulta algo engorroso.

➔ **EL JUEGO ES VASTÍSIMO**, merced a las cerca de 150 misiones y submisiones que hay para

un solo jugador. Llegar a derrotar al Caudex, que es el jefe final en Monster Hunter Tri, lleva unas 30 horas (sin contar las veces que moriréis), pero tras eso se desbloquean las llamadas misiones de alto rango, más difíciles, que acercan la duración de la aventura hacia las 80-90 horas tranquilamente. A eso, añadid las 160 misiones del multijugador.

## Cazador

EL PROTAGONISTA se puede personalizar. A base de gastar horas, logramos armas y armaduras que dan pie a estilos de aspectos diferentes.



## Creando el Parque Jurásico

El juego incluye 22 monstruos pequeños y 29 jefes, que se convierten en 50 si tenemos en cuenta las diferentes subespecies. Repiten presencia todos los de *Monster Hunter Tri*, a los que se añaden otros rescatados de 3rd Portable y algunos nuevos.



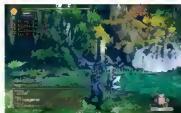
**MONSTER HUNTER TRI.** Los 17 jefes finales que había en Wii, desde Groggy, Duragoro, Legierne, Urogon, Cedease.



**PORTABLE 3RD.** Se han rescatado nueve jefes de este entrega de PSP: Duramboro, Nibelsnarf, Arzuros, Velocidia.



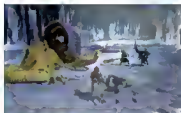
**NUÉVOS.** Brachydios y Duramboro debutan. También hay subespecies, pues en versiones anteriores de algunas jefes.



**LAS COMERES BORRASCOSAS** no se han movido a su sistema. Se suman a la selva, el desierto, el desierto, la tundra y el volcán.



**LOS SHAKALAKAS** son pequeños esqueletos que nos ayudan en la batalla. Hay dos: Cha-Cha y Kayamba, que hace su debut.



**HAY DOCE TIPOS DE ARMAS,** de los que cuatro son nuevos: los espados dobles, la látiga, la lanza-pistola y el arco.



**LA CÁMARA OBJETIVO** es la principal novedad en el control. Permite enfocar a los jefes finales de manera automática.



**CADA ECOSISTEMA** se divide en una diez zonas. Cada jefe es de un ecosistema y cada jefe es de un ecosistema muy de ferocidad dan.

## Zinogre

Esta criatura, que proyecta electricidad, es uno de los jefes que se han hecho del zoológico de *Monster Hunter 3rd Portable*.

► y los quest gratuitos que podemos descargarlos.

► **EL MULTIJUGADOR ES ESENCIAL** para disfrutar aún más, como os contamos en el cuadro de la derecha. Hay hasta juego cruzado entre Wii U y 3DS. El apartado técnico, por su parte, presenta alibajos. Los escenarios son muy grandes y los combates, muy lindos, con detalles como el deterioro progresivo de los monstruos.

Ahora bien, se nota que el título es un "port" de Wii al que se le ha añadido el efecto tridimensional en 3DS y la alta definición en Wii U, sin más. Hay importantes tiempos de carga entre zonas y algo de "clipping".

Pese a eso, *Monster Hunter 3 Ultimate* es el título más visto que hay en 3DS y Wii U. Su duración supera las cien horas y las novedades respecto a *Tri*, en forma de monstruos, hacen que sea más que un mero "port".

## Versión 3DS

### La ampliación primigenia del genial **Monster Hunter Tri**

Por culpa de la tardanza en salir de Japón, **Monster Hunter 3 Ultimate** ha llegado por adelantado a las 3DS y las Wii U de Occidente. Sin embargo, el título que es una versión ampliada de la entrega de Wii, se pensó inicialmente para la portátil, en vista de lo bien que habían funcionado las entregas de PSP. Así, en Japón, salió en diciembre de 2011 y, un año después llegó a Wii U.

El desarrollo es el mismo en las dos plataformas, pero se explota más las capacidades técnicas de 3DS, pues la versión de sobremesa no deja de ser un "port" en HD de ese otro "port" que es en sí la propia entrega de 3DS.

En ese sentido, hay que decir que el apartado técnico de 3DS de la de Wii U y la de new360. Por un lado, presenta un aspecto y la altura del que vimos en Wii en 2010, con unos

escenarios y unos monstruos gigantescos. Por otro lado el efecto 3D resulta molesto a la vista. De hecho, incluso teniendo desactivado a veces la imagen se desenfoca ligeramente, lo que dificulta la lectura de algunos textos. Las cinemáticas, por su parte, ni siquiera incluyen efecto 3D. En todo caso, no son aspectos que arruinen el buen desarrollo.

#### → EL MULTIJUGADOR

es el otro punto en que difieren las dos versiones. A priori, la de 3DS tiene un handicap: solo admite el multijugador local (con control compartido), y diferencia de la de Wii U, que tiene online. Sin embargo, gracias a un parche, parece que los usuarios de 3DS podrán jugar online, con el inconveniente de tener que disponer de una Wii U como router.



LA VERSIÓN DE 3DS fue anterior a la de Wii U, ya que en Japón salió en 2011. La de sobremesa es, por tanto, un "port".



LA PANTALLA TÁCTIL es muy útil para rotar la cámara y navegar por la interfaz del Botón Deslizante Pro.



EL MULTIJUGADOR de 3DS es solo local, a priori. No obstante, si se tiene una Wii U, se puede usar como router y jugar online.



EL JUEGO CRUZADO permite combinar una Wii U con tres 3DS, así como compartir datos guardados entre las dos versiones.

## NUESTRO VEREDICTO

### Lo mejor

- **La función** puede rotar las cámaras, algo extraño en estos tiempos.
- **El control** ha mejorado. La cámara objetivo sigue la rotación intuitiva de la Wii.

### Lo peor

- **Al ser un "port"**, había por lo menos un año de retraso con respecto a la versión de Wii U.
- **Gráficamente** tiene una gran ventaja por el 3D de la pantalla táctil.

### Alternativas

- **Zelda Daria** de Nintendo sigue siendo la gran obra maestra de 3DS.
- **Berserk II**, en el caso de Wii U, también combina aventura y acción, aunque con un estilo más tradicional.

## Versión Wii U

- **GRÁFICOS** Simplemente se les ha puesto el filtro HD sin remodelar nada.

- **SONIDO** Tiene melodías épicas pero hay balbuceos en vez de voces.

- **DURACIÓN** Entre la historia y el multijugador las 100 horas con facilidad.

- **DIVERSIÓN** El control es genial y tiene el punto a favor del multijugador.

PUNTUACIÓN FINAL **93**

## Versión 3DS

- **GRÁFICOS** Los escenarios son enormes, pero hay fallos y el 3D molesta.

- **SONIDO** Igual que en Wii U, pero la hace con una capacidad mucho menor.

- **DURACIÓN** Las mismas que en Wii U.

- **DIVERSIÓN** No hay mejor que la última que no haya online "subconsciente".

PUNTUACIÓN FINAL **92**

## Valoración

El parque jurásico de Capcom ofrece su colección más reciente de aventura, con una revisión de Tri que añade más monstruos, más armas y más misiones. Las dos versiones son casi idénticas, aunque la de Wii U tiene a favor el punto del online.





## CONOCE LOS INVENTOS

Elvin Gadd hace gala de un amplio repertorio de artefactos

**1. SICCIONACIENTES 5000** La vega aspiradora de Luigi tira la gaza rasurada. Este versión tiene más potencia y es más precisa que la del juego original. Es el primer objeto que encontramos y nos acompaña durante todo el inventario. Menos nos vale.

**2. EL DESOSICILIZADOR** Los tenebrosos artefactos eléctricos que invaden la mansión crean ilusiones o nos esconden objetos y entradas ocultas, pero podemos usar nuestros desosicilizadores para regenerarlos.

**3. EL FANTASMOGRAFO** Parece una lotería, pero que honore si el profesor no pudiera rastrear los servicios paranormales. Al acabar una sesión vemos un recuento de fantasmas, manías y corazoncitos, pero seguimos buscando presencias.

## Luigi

A menudo hiede la don rancia los fantasmas, pero intenta ser valiente. Le viene asustarse y callar la melódica principal. Un poco de nostalgia.

**7** ■ Aventura ■ Nintendo ■ 1 a 4 jugadores  
■ Castellano (textos) ■ 44,95 € ■ Ya disponible



COMO CAZADORES DE FANTASMAS deberéis a aparecerse a todos para que se muden al mundo. Podrían sembrar el caos más absoluto.

## ¿A quién vas a llamar?

# LUIGI'S MANSION 2

En esta secuela se puede "aspirar" a casi todo, pero a costa de pasar un miedo muy simpático.

■ **NACIA MÁS DE DIEZ AÑOS** que Nintendo no le ofrecía un sitio privilegiado al

hermano pequeño de Mario. Luigi fue uno de los antihéroes en el lanzamiento de GameCube y, aunque aquel *Mansion* original era un título divertido y con encanto, se nos quedaba demasiado corto.

Su secuela ha tomado el "más y mejor de lo mismo" por bandera. Desempeñamos nuestra renovada Siccionacientes 5000 para un juego que apuesta por un planteamiento más pausado y que apela al ingenio del jugador. Next Level Games ha sabido

jugar bien las cartas clave de los títulos de Nintendo: el sentido del humor, la diversión y unas gotas de nostalgia.

➔ **LA PRIMERA NOVEDAD ES EL NÚMERO DE MANSIONES:** si el primer juego sucedía en una sola residencia, este *Luigi's* cuenta con cinco tenebrosas casas de varios pisos y cientos de habitaciones que rastrear. Los escenarios están llenos de objetos susceptibles de ser aspirados, y muchos de ellos pueden darnos monedas o corazones de salud, muy importantes.

Pero para encontrar todos estos "bonus" tendremos que utilizar diferentes gadgets, que se con-

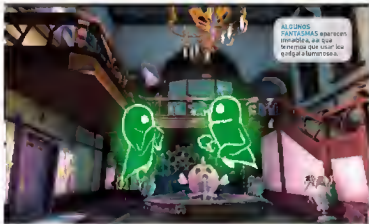




**LOS ENEMIGOS** van guardándose en nuestra aspiradora, que luego volamos a la laboratoria del profesor para analizarlos...



**LAS LLAVES** son un elemento clave para avanzar por las mansiones. En esta imagen traen rasfando algo sospechoso.



**ALGUNOS FANTASMAS** aparecen inmóviles, así que tenemos que usar la galleta luminosa.

## Mordiendo el polvo

Nuestro héroe lleva una Nintendo DS que le permite recibir llamadas del profesor Gadd, ver el mapa interactivo con los escenarios de cada mansión y consultar las misiones que se nos encomiendan. Dentro del mapa de la pantalla táctil hay varias indicaciones que nos ayudan a avanzar.



**EXCLAMACIONES AMARILLAS:** Indican qué habitaciones sabemos visitar mejor. Si le quedas al azar, mira el mapa.



**PUNTOS VERDES:** Nos dicen que esa zona está ampliada en la misión actual. En la siguiente pantalla que vuelve a visitar toda

## MULTIJUGADOR PARANORMAL

Otro punto de venta. Luigi es el modo multijugador hasta para cuatro jugadores. Podéis formar equipo para adentraros en una mansión de un montón de plantas (1, 10 o 25) y resaltarlos unos a otros. Ideal para meteros susos.



trofan con distintas funciones de la consola. Casi podríamos considerarlo un juego de puzles: cada habitación tiene sus propios rompecabezas y ninguno se resuelve mediante la fuerza bruta.

*Luigi's Mansion 2* es un juego muy entretenido, con algunos enigmas muy elaborados y un montón de elementos estudiantiles. Su mayor defecto es que a veces resulta demasiado sencillo, por culpa de las numerosas indicaciones en el mapa.

## NUESTRO VEREDICTO

### Lo mejor

- **La sinergia que consigamos** en cada aspecto del juego: gráficos, personajes...
- **La variedad de escenarios, galletas fantasma, misiones.**

### Lo peor

- **Las ayudas que nos arroja el juego** son demasiado evidentes, y la calidad de la animación.
- **Si te atacas** leese a las ayudas del cartucho juegas bastante bastante.

### Alternativas

■ **Profesor Layton** es el mejor juego de puzles que hay, por ahora en esta consola.

■ **New Super Mario Bros 2** es un juego de plataformas, pero también destila el "espíritu Nintendo".

- **GRÁFICOS** Los escenarios se "tapan" porque los escenarios son pequeños.

85

- **SONIDO** La música es muy simpática pero algo repetitiva durante el juego.

84

- **DURACIÓN** Alrededor de 10 horas si me las atacas. ¡Nosotros lo hemos hecho!

90

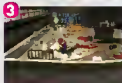
- **DIVERSION** Cazar fantasmas siempre mole, y más si a nosotros nos lo dan mole.

92

**PUNTUACIÓN FINAL** **89**

## Valoración

Por fin Luigi's Mansion dura más de dos horas. Esta semana es todo un juego, aunque algunas misiones se hacen repetitivas y entra aca de ayudarnos de más. Tiene tanto encanto que nos da igual.



## UNIFORMES PARA McCain

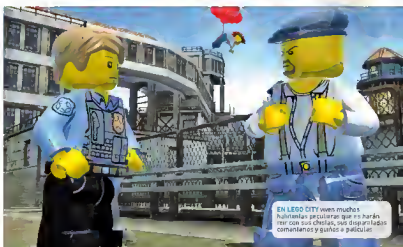
El protagonista cuenta con ocho uniformes entre los que cambiar a vuestro antojo para aprovechar sus diferentes habilidades y resolver los puzzles. Además, es posible desbloquear y personalizar numerosas apariencias.

1. **EL POLICIA** tiene un gancho importante para los tramos platformers: puede usar al DamaPod a modo de ascensor y rastrear huellas en busca de objetos escondidos.
2. **EL LADRON** es capaz de abrir puertas cerradas y cajas fuertes.
3. **EL OBRERO** puede perforar algunos suelos y manipular cajas de Luchito. También es el nivel. Habilidades básicas, al menos (rompe rocas y maneja dinamita), el astronauta (a la teletransporte), el granjero (puede regar plantas y pisar con una gallina) y el bombero (apaga fuegos y derriba puertas con su hacha).

## Chase McCain

Un policía da primera categoría a atrapar a Rex Fury, un peligroso criminal al que ya puso entre rejas en el pasado pero que ha logrado escapar. Para alcanzarlo se infiltra en las calles de Lego City.

**7** ■ Sandbox ■ Nintendo ■ 1 jugador ■ Castellano  
■ 59,95 € ■ 27 de marzo ■ Contenido



EN LEGO CITY viven muchos habitantes peculiares que se harán rer con sus chistes, sus disparatadas conversaciones y guños a películas.

## Donde viven los Lego

# LEGO CITY UNDERCOVER

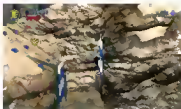
Tras años de éxitos en los videojuegos, las figuras Lego nos muestran por fin y con orgullo su propia ciudad, en exclusiva para Nintendo.

■ **EL JUEGO LEGO MÁS AMBICIOSO Y GRANDE** nos traslada a una enorme ciudad basada en los populares sets de juguetes Lego City, que representan edificios y entornos urbanos. Desde que se anunció, los aficionados hablaban de él como 'el GTA de Lego', debido a que también se desarrolla en una ciudad de mundo abierto con misiones que cumplir y numerosos vehículos que conducir. Y desde luego, el juego cumple sus aspiraciones: realmente nos hace sentir dentro de un mundo de Lego, más aún que anteriores títulos. No solo por su calidad visual y su representación cons-

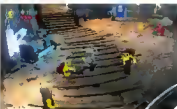
tante de elementos construidos con los productos de la juguetera danesa, sino también por sus personajes y el desarrollo.

Después de tantos juegos basados en franquicias externas, los ingleses TT Games han creado una extensa aventura que plasma acertadamente el espíritu Lego, con una gran personalidad y unas escenas de vídeo más divertidas que nunca gracias a sus destemplanes diálogos perfectamente doblados.

➔ **LOS PUZZLES SIGUEN SIENDO EL CORAZÓN** de la jugabilidad. Durante el transcurso de la aven-



**LAS PLATAFORMAS**, junto con los puentes, forman parte de las ingredientes principales sobre los que se asienta el juego



**TAMBIÉN HAY ACCIÓN, CLARO**, en la que también a golpes a los enemigos y a rescatarlos con las aspas de McCain



## Más de 100 vehículos

La ciudad está repleta de vehículos, y podéis montar en todos ya que McCain solo tiene que enseñar su placa para tomarlos prestados. Podéis subirlos en coches, motos, cables, camiones, autobuses, trenes, helicópteros... y, incluso montar a lomos del esqueleto viviente de un tiranosaurio rex!



**LOS DEPÓSITOS DE VEHÍCULOS** os permiten recoger cualquier "extra" que hayáis desbloqueado o incluso esgrimir al volar.



**LAS CALLES** están muy vivas y veréis pasar vehículos de todo tipo, como esta limusina

## GamePad

**EL CAMERERO** está integrado en el juego como una herramienta polivalente que el propio McCain sujeta en sus manos a menudo. Lo usas como comunicador para realizar videollamadas con otros personajes del juego que aparecen en la pantalla del mundo, y también sirve como escáner para detectar objetivos escondidos y conversaciones en la oscuridad. Además, podéis tomar y guardar fotos del juego con él, y observar el mapa en todo momento



tura llegarás a encontrar ocho tipos de uniforme distintos, cada uno con habilidades diferentes y propicias para según qué ocasión.

Un desarrollo seltpedido de exploración, plataformas, combates y persecuciones sobre ruedas otorga gran variedad, junto a una cantidad aporéofica de detalles y misiones secundarias de todo tipo, desde carreras callejeras hasta rescatar patitos, pasando por construir hasta 65 edificios con los ladrillos que encontréis.

## NUESTRO VEREDICTO

### Lo mejor

- **La cantidad** de cosas por hacer, tanto en la aventura como en misiones secundarias.
- **Los diálogos**, muy divertidos y graciosos, y con un toque de humor.

### Lo peor

- **No hay cooperativo**, a diferencia de otros Lego McCain en las consolas.
- **Tiene que gustaros la mecánica** de los Lego para que os guste esta aventura.

### Alternativas

■ **Lego Batman 2: DC Super Heroes** es muy bueno y saldrá pronto también en Wii U. Aunque prefiere Lego City o Skylanders. Guías es otro producto de calidad, y también apto para todos los públicos.

- **GRÁFICOS** El mundo Lego nunca se había visto tan bien ni a tan gran escala.

- **SONIDO** Doblaje español excelente, buenas melodías y efectos sonoros.

- **DURACIÓN** Aventura principal bastante y algunas secundarias numerosas.

- **DIVERSIÓN** Os hará reír todo el tiempo y lo pasaréis en grande jugando.

**PUNTUACIÓN FINAL**

**83**

**93**

**93**

**91**

**91**

### Valoración

Ya podemos decirlo sin ningún temor a equivocarnos: este es el mejor juego Lego hasta la fecha. Wii U gana entonces con la exclusividad de un título muy divertido e interesante, que recomendamos a todos los poseedores de la consola.



## ESCABECHINA POR EL MUNDO

Ryu Hayabusa se enfrenta al clan Araña Negra y a los Demonios Maximos. A lo largo de 17 capítulos, viajamos por lugares como Tokio, Nueva York o Venecia.

**1. EL DESARROLLO** se centra casi exclusivamente en la acción. Contamos con nuevos tipos de armas (espada, guadaña, machete, báculo, mandoble) y cuatro magias rítmico (llama del infierno, línea anillo, cuchillo, guadaña) y varios genéricos.

**2. LA DIFICULTAD** es considerable: a veces cuando no en los primeros minutos de veinte jefes finales. Para los menos hábiles, vale el modo Héroes, que nos hace caer inmediatamente cuando la barra de vida está a punto de llegar a cero.

**3. HAY DOS MODOS NUEVOS:** Cerrare Ninja, donde luchamos contra los enemigos y cambiamos al modo para llegar a la meta y Misiones en Equipo, que nos enfrenta a 35 misiones con la compañía de un personaje controlado por la IA.

■ **EL TEAM NINJA** continúa su filosofía de hacer "ports" para su saga estrella, aquella a la que Tomonobu Itagaki encumbra. En esta nueva adaptación, nuestro cometido es el de siempre: rebajar a las decenas de enemigos que nos salen al paso durante las trece horas que dura la aventura.

El control responde muy bien, aunque, a día de hoy, quizás pueda resultar un poco tosco en comparación con el de otros

"hack and slash" más modernos. Para compensar, el componente violento es de los más sangrientos que se hayan visto nunca en un juego, merced a las decapitaciones, los miembros amputados o los salpicones de vísceras.

→ **EL APARTADO TÉCNICO ES NOTABLE.** El componente gore está muy logrado y también brillan las cinemáticas, cuyo aspecto luce muy realista. El transcurso de

las refregas es fluido por lo general, aunque hay alguna ralentización cuando se juntan muchos enemigos en pantalla o cuando usamos ataques recargados.

No otorga tanta calidad como la primera entrega y la falta de novedades juega en su contra (el modo Misiones en Equipo pedía a gritos el componente cooperativo), pero es un "hack and slash" notable, sobre todo si no se disfrutó de él hace unos años.

**18** ■ Acción ■ Tecmo Koel ■ Jugador ■ Castellano (textos)  
■ 39,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido



RYU HAYABUSA recata su espada del baul para volver a darse a mandiblar en PS Vita



RACHEL AYANE Y MOMUJI son personajes controlados en tres misiones del modo Héroes. Cada uno cuenta con unas habilidades muy diferenciadas.

## La carnicería del ninja dragón

# NINJA GAIDEN SIGMA 2 PLUS

Ryu Hayabusa vuelve a PS Vita con un "port" del excelente "hack and slash" que protagonizó en Xbox 360 y PS3 hace unos años.

### NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	81
■ SONIDO	70
■ DURACIÓN	90
■ DIVERSIÓN	79

**Valoración** es una valoración notable, con un desarrollo largo, creativo y desafiante, pero hay que incluir notables y ya no sorprende tanto como antes.

**PUNTUACIÓN FINAL** **80**



## UN VIAJE A OTRA ÉPOCA

La ambientación en *Omertà City of Gangsters* es brillante y aprovecha todos los lópicos del cine (y las series de televisión) de la mafia. Aquí os dejamos una pequeña muestra "que no podréis rechazar".

- 1. VAMOS RECLUTANDO PERSONAJES** a lo largo del juego (150 millones en el modo principal) y todos ellos tienen elementos que los hacen únicos. Los habitantes de cada uno se han diseñado como si se tratase de un juego de rol.
- 2. LAS LOCALIZACIONES** como el propio Boardwalk, junto a la playa, los casinos, los bares clandestinos... todo está cuidado con detalle, gracias al mismo motor gráfico que se utilizó, por ejemplo, en la última entrega de la saga *Tropico*.
- 3. LAS ARMAS Y LA FORMA DE PELEAR** se han llevado muy en cuenta a la hora de desarrollar el juego. Desde la pistola Colt .454 a la metralleta Thompson, nos vamos a encontrar con un montón de armamentos "familiares".

■ **NO ES FÁCIL LLEGAR A ATLANTIC CITY** su plena ley seca y abrive paso. No tenemos un duro, así que hay que ser ingeniosos (y no tener escrúpulos) para empezar a ganar algo de pasta.

Lo primero es reclutar gangsters que nos hagan el trabajo sucio. Mandándoles a buscar informadores que nos soplen los lugares donde se mueven el alcohol, carne de armas. A partir de aquí se trata de comprar ba-

**18** ■ Estrategia ■ FX ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano  
■ 49,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido



LA CIUDAD así se ve bien animada, con zonas perfectamente reconocibles



EL DESARROLLO combina aspectos sucios y enfrentamientos, como si fuera una película de gangsters. También tiene modo cooperativo para dos amigos.

## Negocios de familia

# OMERTÀ

¿Habéis visto *Boardwalk Empire*? ¿Creéis que vosotros seríais capaces de salir adelante en ese ambiente mafioso? Pues ahora lo podéis demostrar en este juego de estrategia por turnos.

trato y vender caro. Todos estos beneficios nos permitirán crear nuestras propias fábricas y destilerías, así como poner de nuestro lado a los poderes de la ciudad, como funcionarios o policía.

→ **LO MÁS DIVERTIDO DE OMERTÀ SON LOS ASALTOS**, al más puro estilo de juegos de estrategia de los años 90, como en *Jagged Alliance*. Son combates por turnos que nos ayudarán a resca-

tar a miembros de nuestra banda, hacernos con más alcohol o meter miedo a nuestros enemigos.

*City of Gangsters* tiene un aspecto gráfico muy cuidado, con una ciudad y un diseño de los inmuebles muy currado. Los escenarios de los asaltos están bien modelados, son coloridos y ambientan a la perfección. El sonido merece mención aparte con unos doblajes de "cine" y en general, encantará a fans de la estrategia.

### NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	80
■ SONIDO	87
■ DURACIÓN	85
■ DIVERSIÓN	84

**Valoración** *Omertà* es un título de estrategia clásica, que basa su atractivo en los 90, pero con un estilo gráfico y de sonido de nuestros días.

**Puntuación Final** **84**



CADA TRAMPA requiere pulsar un botón concreto. Asimilar el que toca en cada momento lleva un tiempo, pero acaba siendo muy satisfactorio.



**LOS NIVELES**  
Tienen diseños muy lindos y variados. Si es lo curris, podrás liberar las versiones "beta", que se muestran como un juego perdido.

**PS3-360-Wii U-PC** | 3 | Plataformas/Musical | Gajín | 1 jugador  
Inglés | 12,99 € / 1200 €

## BIT. TRIP RUNNER 2

El reto definitivo no consiste en disparar potentes cañones o resolver complejos acertijos, sino en correr. Correr mucho.

■ **EL PRIMER "RUNNER"** ya llamó la atención del personal por su estilo rápido y desenfadado. Esta secuela va más allá a nivel gráfico y en planteamiento de juego. Para los que no sepáis de lo que va lo cosa, nuestro personaje, Commander Video, corre automáticamente en escenarios de un par de minutos de duración. Nuestro objetivo es pulsar el botón adecuado según el contexto: el de salto cuando se acerque un barranco, el de patada cuando haya una

barrera... Nuestros movimientos tienen un efecto de sonido que coinciden con el "ritmo" de la melodía que suena de fondo (sincronizar los movimientos es clave), por lo que este título tiene tanto de musical como de plataformas. Cada nivel tiene objetos que hemos de recolectar para desbloquear nuevos retos, por lo que el pique y el "replay value" están asegurados. Por cierto, ojo a las narraciones (en inglés) de Charles Martinet, la voz de Snper Mario.

### NUESTRO VEREDICTO

■ <b>GRÁFICOS</b>	<b>83</b>
■ <b>SONIDO</b>	<b>84</b>
■ <b>DURACIÓN</b>	<b>88</b>
■ <b>DIVERSIÓN</b>	<b>84</b>

**Valoración** Original, intenso y muy atractivo. Su ritmo de niveles es un punto, aunque a veces vamos tan rápido de que cuesta "procesar" lo que viene.

**PUNTUACIÓN FINAL** **85**



## 3DS | NANO ASSAULT EX

**7** ■ Shooter ■ Sin multimedios ■ Jugador  
■ Inglés ■ 14,99 €

EL JUEGO DE 'DISPAROS MICROSCÓPICOS' nos vuelve a proponer recoger piezas de ADN mientras disparas a los virus que nos asaltan y sobrevivimos a las 'boss fights'. Nos movemos con el circle pad y dirigimos el disparo con los botones, o con el circle pad pro si lo tenemos. Se incluye un modo Historia, que hemos de superar para liberar reos en



la modalidad Arcade. También hay Boss Rush y Supervivencia que pone las cosas chungas...

**Valoración:** Un control fluido, muchas opciones y un impactante apartado visual rodeados un giro shooter, aunque es cortito. **88**

## Vita | LET'S FISH! HOOKED ON

**3** ■ Simulador ■ Sine  
■ Jugador ■ Castellano ■ 14,99 €

ESTE SIMULADOR DE PESCA nos propone convertirnos en los reves del sedal, ya sea superando retos concretos (por ejemplo, dar con peces de un determinado peso) o compitiendo en uno de los once campeonatos que se incluyen. El sistema de juego es bastante sencillo y se fundamenta en elegir bien el cebo, controlar la tensión del sedal y superar quick time events cuando llegue el momento de



hacerse con la presa. También se puede usar el control táctil para superar los retos, aunque preferimos el estilo clásico.

**Valoración:** A pesar de ser repetitivo y tener fallos de IA, atrapa por la cantidad de retos, desbloqueables y opciones que trae. **68**

## 360 | SERIOUS SAM DOUBLE D XXL

**16** ■ Acción ■ Divulver Digital ■ 1 ó 2 jugadores  
■ Inglés ■ 800 €

LA SAGA DE DISPAROS MÁS LOCA regresa a la fórmula 2D con su personalización de armas como mayor atractivo. Así, podemos acumular montones de 'jugnettes' para mejorarlos y crear el cañón definitivo, o encontrar mejoras para nuestro rendimiento. Además, ahora es posible jugar en modo cooperativo local, lo cual se convierte en la opción más



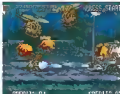
divertida del título. Además, es útil frente a la avalancha de enemigos absurdos que atacan.

**Valoración:** Tiene buenas ideas, pero el desarrollo de niveles muy flojo y resulta demasiado simple de superar. **65**

## Wii | METAL SLUG 4

**12** ■ Acción ■ Manga Entertainment  
■ 1 ó 2 jugadores ■ Inglés ■ 900 Wii Points

OTRO JUEGO DE NED GED que llega a Wii gracias a la Consola Virtual. No cambiaron mucho las cosas respecto a entregas previas: correr, disparar y pilotar toda clase de vehículos sigue siendo la clave para superar estos niveles arcade. Es cierto que los 'armatostes' que controlamos tienen algo más de protagonismo que en los tres primeros juegos, pero lo fundamental sigue siendo explotar



a todos los soldados que osen salirnos al paso.

**Valoración:** Sigue siendo un delight visual y auditivo. El desarrollo no rompe cánones, pero su acción funciona. **80**

## Xbox 360 - PC | CAPCOM ARCADE CABINET

Capcom lanza una serie de juegos clásicos de las recreativas con galerías de arte y rankings mundiales. Aquí tenéis los tres primeros que han llegado.

### AVENGERS

La ciudad está invadida por maleantes y hemos de limpiarla a base de pañetazos y patadas en perspectiva aérea (se puede jugar a dobles). Al término de cada uno de los 6 niveles nos espera un jefe final.



**Valoración:** Un control horriblemente impreciso estropea un juego que ya es poco de por sí. **48**

### 1943

El clásico 'shooter' vertical nos propone superar decenas de oleadas de aviones gracias a nuestro disparo infinito y los power ups. Hemos de eliminar un porcentaje mínimo de enemigos para ganar



**Valoración:** Mantiene un buen ritmo y el control es bueno, pero resulta demasiado repetitivo. **65**

### BLACK TIGER

Nuestro bárbaro héroe ha de recorrer mazmorras en la que le esperan salios y jefes finales en la clase de enemigos y jefes finales, además de rehenes para rescatar, y mejoras para nuestro rendimiento.



**Valoración:** Su ambientación y desarrollo molan, pero los salios han de ser muy precisos. Es difícil. **70**

CONNOR VUELVE a la carga, aunque en esta ocasión George Washington se ha convertido en un problema.



UN TÍPO CON RECURSOS: la intensidad es una de las nuevas habilidades, pero nada mejor que unos cuantos cañones para "superar" las dificultades.

**PS3 - 360 - Wii U - PC** **18** ■ Aventura ■ Ubisoft ■ 1 jugador  
■ Castellano ■ 9,99 €/800 € ■ U G8

## ASSASSIN'S CREED III LA INFAMIA

Las realidades alternativas nos encantan, para qué negarlo. Veamos lo que trae un "qué hubiera pasado si" en toda regla.

■ **UNA HISTORIA DIFERENTE** es lo que nos propone el último DLC de la tercera entrega de la saga más popular de Ubi. Formando por un total de tres partes, esta (la primera de ellas) nos pone en situación: los Estados Unidos no se han convertido en una orgullosa democracia, sino en una tiranía en la que el autoproclamado rey George Washington dirige

a su antojo la nación. Nuestra misión es detenerlo y descubrir por qué ha surgido esta historia paralela, que podéis jugar sin haber acabado la principal a riesgo de "echarnos" algún que otro spoiler si lo hacéis así.

→ **LA MECÁNICA ES SIMILAR**, al propio juego, aunque está más limitada: no manejamos a Desmond, desaparecen las misiones navales, el escenario es reducido y las misiones se con-

ducen son muy simples. En el lado positivo podemos las nuevas habilidades del protagonista (como invocar a tres lobos para atacar) y el júnior, pero en general todo es parecido a la historia principal y sólo dura unas tres horas. Si le sumamos que transmite la sensación de que lo mejor vendrá en las otras dos entregas, nos queda una "intiro" que cumple, pero a un alto precio.

VALORACIÓN ★ ★ ★ ★



## EPISODIO



SHEPARD ES UN IMÁN para los problemas. Se toma unos días de permiso y la "lila parda".

## MASS EFFECT 3

PS3-360-PC | Precio: 14,99 €/1200 € - 4 GB

### La Ciudadela

#### TODO TIENE UN FINAL

y lamentablemente este le acaba de llegar a una de las trilogías que ha marcado la presente generación de consolas. Una semana después de recibir "Reckoning", el último paquete gratuito que añadía mejoras al multijugador, el colofón al modo historia lo pone el presente DLC. Si bien los anteriores tenían sus puntos llojos y un precio elevado, este descargable sí merece mucho la pena, con un desarrollo que se divide en dos partes y tiene lugar íntegramente en la Ciudadela. La primera se desarrolla en una zona que no hemos podido visitar previamente y la historia, aunque bastante típica y sobre la que no queremos "spoiler", gira en torno a Shepard y lo que le

define como héroe. Lo mejor es poder ver, por vez primera a todos nuestros compañeros de aventuras combatiendo juntos, además de vivir recuadros emotivos de toda la trilogía y disfrutar de un gran sentido del humor.

#### TRAS LAS TRES HORAS

que dura esa parte, la segunda es más sencilla y nos permite pasearnos por la zona hacer apuestas o participar en minijuegos. Está claro que este DLC está bien aprovechado, mostrando un contenido variado y completo que no innova, pero sí culmina perfectamente una tremenda historia que comenzó seis años atrás. Y como diría Shepard, ahora sí: "I should go".

VALORACIÓN ★★★★★



## EPISODIO



## DEVIL MAY CRY

PS3-360-PC

Precio: 8,99 €/720 € - 1,8 GB

### La caída de Vergil

**VERGIL, EL HERMANO DE DANTE**, protagoniza un interesante descargable donde descubrimos por qué cayó en las garras del mal. Aunque la base es la misma que en el juego principal, nuestro nuevo "héroe" tiene sus propias habilidades y movimientos, con 33 mejoras disponibles que lo hacen muy jugable. Por su parte, el espectáculo de los combates no cambia, a pesar de que Vergil no encadena com-

bos muy largos para sí ni es más fuerte al "reparar". Si sumamos todos estos detalles, este DLC se hace muy recomendable, además de por un argumento elaborado y un precio por debajo de lo habitual en este tipo de contenidos. Lo que no podemos olvidar es su corta duración (unos tres horas), aunque es cierto que DmC no es un juego muy largo de por sí.

VALORACIÓN ★★★★★



### DEMOS

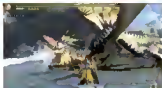
#### ■ GOD OF WAR: ASCENSION

El 'ármel de batalla' más popular del mundo de los videojuegos ha regresado. La nueva aventura de Kratos ya está a la venta, y sus correspondiente demo también está disponible. La nueva historia que dura veinte minutos de juego te muestra a la saga, con los nuevos perfiles de Kratos y Atreus, y el mundo de los dioses. Es una gran oportunidad para probar la nueva saga de Kratos.



#### ■ CASTLEVANIA MIRROR OF FATE

Veinte minutos de juego en detalle para probar uno de los juegos del año para 3DS. Si quieres jugarlo ya, no necesitas más que un juego de 3DS y un juego de Castlevania: Mirror of Fate.



#### ■ MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

Disponible para Wii U como 3DS, la demo nos muestra varios detalles, aunque no hay modo online. Dos minutos para jugar en veinte minutos y muchas armas con una barra de energía de batalla, algo bastante nuevo para los juegos.

### MULTIMEDIA



#### ■ BATTLEFIELD 3

En quinto y último pack de contenido acaba de llegar, incluye todo lo que necesitas para 'End Game'. Los cuatro mapas y los modos de juego nuevos, como 'Battlefield 3: The Last Stand' y 'Superficie Aérea'.



#### ■ SOUL SACRIFICE

Esta semana que acaba de salir de la mano de los desarrolladores en el que observamos el exceso de batalla contra grandes enemigos y el sistema de muerte. Está en japonés, pero 'hippy' por la gente.



#### ■ DESTINY

El súper ambicioso proyecto de Bungie ya tiene nombre, y lo han presentado en un video de cuatro minutos en el que nos dan una idea de lo que será la saga. Acción, MMO, primera persona y ciencia ficción.



#### ■ TOMB RAIDER

Un remake y espectacular 'cortado de resaca' de Lara Croft ya publicado en los días antes de su lanzamiento. 'Tomb Raider: Reborn', y con comentarios en castellano, en el video de la evolución de nuestra heroína.

### NOTICIAS

#### ■ LO DEL 'AÑO DE LUIGI' HA EN SERIO

Se dice que Nintendo que 2013 sea el año de Luigi, pero el 'hermano de Mario' no será el protagonista de la nueva aventura. Su aventura en la nueva aventura de Luigi, pero no será el protagonista de la nueva aventura. Su aventura en la nueva aventura de Luigi, pero no será el protagonista de la nueva aventura.



#### ■ LLEGAN MÁS PASES DE TEMPORADA

La saga de Mario, Luigi y los demás, pero no será el protagonista de la nueva aventura. Su aventura en la nueva aventura de Luigi, pero no será el protagonista de la nueva aventura.

#### ■ RAIDEN TENDRÁ COMPañIA EN BREVE

Tras un primer y exitoso DLC que ya está disponible, la saga de Raiden ya tiene un nuevo capítulo. Su aventura en la nueva aventura de Raiden, pero no será el protagonista de la nueva aventura.

#### ■ DEFINITIVAMENTE, SE ACABÓ LO QUE SE DABA

Tras más de cinco años y cuatro mil canciones, Maroon 5 ha anunciado que dejará de publicar nuevos discos. Su aventura en la nueva aventura de Maroon 5, pero no será el protagonista de la nueva aventura.

### La web del mes



#### ■ METAL GEAR PAINT

Enlace a <http://forlode.metalgearpaint.com> y más la página digital de Konami ha preparado para celebrar el 25 aniversario de la saga.



# OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.



## PS3 | ATELIER AYESHA

**DERRENDOS RUSCAR** a nuestra hermana en este RPG piramemente maquiname, que ofrece combates por turnos y se basa en el paso del tiempo para dar algo de variedad al desarrollo.

**Valoración:** Un título extenso y fiel a los estándares. Quizá por eso puede parecer algo lento a ciertos jugadores.

**70**



## PS3 | DYNASTY WARRIORS 7

**ESTA NUEVA VERSIÓN 'EMPIRES'** vuelve a centrarse en el Romance de los 3 Reinos y reúne a todos los personajes de DW 7 Xtreme Legends, pero aporta la estratégica Fase de Planificación.

**Valoración:** Las combates son tan repetitivos como siempre, pero las opciones estratégicas convienen.

**78**



## PS3-360-Wii U | KEN'S RAGE 2

**EL PUNO DE LA ESTRELLA DEL DRTE** regresa en un juego que reproduce toda la historia del manga. De nuevo, se calca el desarrollo de la franquicia Dynasty Warriors.

**Valoración:** Kenraa muy bien la historia original y ofrece muchos personajes, pero es muy repetitivo.

**68**

## PS Vita | RAGNAROK OOOISEY

### EL MODELO MDRS-TER HUNTER

llega a Vita con este clon faccioso de biñhos enormes, juego cooperativo con 3 amigos y opciones de personalización (podemos elegir 6 clases de guerrero distintas). Incluye más de 120 misiones, repartidas por un total de 9 capítulos, y otras 30 opcionales. Lo mejor es la



finidez de las portadas online, pero lo malo es que muy pronto se hace repetitivo, todo se reduce a pelear.

**Valoración:** Si buscas un juego de caerías larguero en la línea de Monster Hunter, Ragnarok es lo más parecido en Vita, aunque en este caso el diseño artístico es bastante pobre.

**79**

## PS3-360 | NARUTO SHIPPUDEN UN 3

### LA CUARTA GUERRA

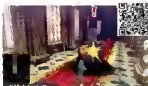
**NINJA** es el principal atractivo argumental de esta nueva entrega de la saga de lucha. En el modo Aventura Definitiva regresan los Boss Battles y se incorpora el modo Decisión Definitiva, gracias al cual podemos elegir qué "camino" seguir en momentos clave.



Hasta 80 personajes seleccionables pueden mostrar lo bien que lucen en este cel-shading.

**Valoración:** El título más largo y completo de esta saga, que vuelve con su género más Historia. Gran número de personajes.

**89**



## Vita | PERSONA 4 GOLDEN

**EL JUEGO DE PS2** regresa con mismo planteamiento (vivir una vida de estudiante a la vez que resolvemos extraños crímenes) y varios añadidos, más personajes, un área nueva, menús online.

**Valoración:** Una cuidada edición con un montón de añadidos. Un clásico.

**90**

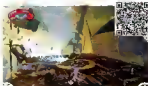


## 3DS | SONIC RACING TRANS.

**EL ERIZO Y SUS AMIGOS** vuelven a recorrer frenéticos circuitos con vehículos que esta vez se transforman en landas y aviones. Hay 20 circuitos inspirados en grandes sagas de SEGA.

**Valoración:** El multijugador y los homajes mejor, pero muy bastantes bromas caricaturescas.

**79**



## PS Vita | SLY COOPER

**EL LADRÓN MÁS ASTUTO** ha de viajar a diferentes etapas históricas para salvaguardar su linaje. Gracias al cross-buy podemos usar nuestras partidas salvadas en la versión PS3.

**Valoración:** Un juego tan atractivo como en PS3, pero con los virtuales de la versión PS3. Es bastante fácil.

**86**

Escribe tus favoritos, críticas e sugerencias a:

- losmejoresjuegos.hobbyconsolas@outlook.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@outlook.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@outlook.es

El ganador de las dudas semanales estará sujeto a la normativa vigente sobre protección de datos. Para más información visita el apartado correspondiente en la web de "El Surco".

¿Quieres estar al día de las novedades? Síguenos en:

www.facebook.com/losmejoresjuegos

## LOS MEJORES

## TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

## ★ VUESTROS FAVORITOS

1	<b>Tomb Raider</b> PS3 - XBOX 360 - PC		1	POSICIÓN ANTERIOR
2	<b>Ni no Kuni: La ira de la bruja...</b> PS3		2	POSICIÓN ANTERIOR
3	<b>Assassin's Creed III</b> PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC		1	POSICIÓN ANTERIOR
4	<b>Crysis 3</b> PS3 - XBOX 360 - PC		5	POSICIÓN ANTERIOR
5	<b>God of War 3</b> PS3		1	POSICIÓN ANTERIOR
6	<b>Far Cry 3</b> PS3 - XBOX 360 - PC		4	POSICIÓN ANTERIOR
7	<b>FIFA 13</b> PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC		5	POSICIÓN ANTERIOR
8	<b>Uncharted 3</b> PS3		3	POSICIÓN ANTERIOR
9	<b>Forza Motorsport 4</b> XBOX 360		1	POSICIÓN ANTERIOR
10	<b>Borderlands 2</b> PS3 - XBOX 360 - PC		1	POSICIÓN ANTERIOR

La lista de Videomá Píxeles se convoca con las sugerencias enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

## LOS MÁS ESPERADOS

- The Last of Us**  
PS3  
Tras sufrir un retraso, el nuevo título de Naughty Dog llegará a tiempo para el estreno del verano. ¿Será? O sea, se tendrán que enfrentar a los afectados.  
FECHA: 19 DE JUNIO
- GTA V**  
PS3 - XBOX 360  
Lleva años entre las listas más demandadas y seguirá en la lista años cuando menos, hasta que, por fin, se convierta en una realidad tangible.  
FECHA: 17 DE SEPTIEMBRE
- Assassin's Creed IV**  
PS4 - PS3 - 360 - Wii U - PC  
El próximo título de los Asesinos estará ambientado en el Caribe del siglo XVII. ¿Listos para el alboroto?  
FECHA: 31 DE OCTUBRE
- Watch Dogs**  
PS4 - PS3 - 360 - Wii U - PC  
La presentación de PS4 sirvió para que Ubisoft enseñara su "protector" "sandbox" y se fuera soltar con él.  
FECHA: OTOÑO
- Beyond: Two Souls**  
PS3  
El juego de Quantic Dream será una aventura de cine. El actor Willem Dafoe se unirá a Ellen Page en el tiempo.  
FECHA: OCTUBRE

La lista de Los Más Esperados se convoca con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

● NUEVA ENTRADA EN LISTA    ▲ REENTRADA EN LISTA

## VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

La valoración de Hobby Consolas (nº 259) fue de 85. Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:



## Un festín de acción brutal

Javi Tovar

"Los combates tienen un estilo propio y todo el carisma de la saga Metal Gear. Presenta al mejor Raiden hasta la fecha".



## Una mezcla espectacular











Jacobo Fernandez

"¿Jugabilidad de Bayonetta y ambientación de Metal Gear? Nada puede salir mal. Adictivo, desafiante y espectacular, pero corto".

NOTA 93

NOTA 91

# ★ LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	CRÍTICA LEEB EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LEEB EN ESPAÑA Famitsu	WEB LEEB EN ESPAÑA IGN	REVISTA LEEB EN ESPAÑA Game Informer	WEB LEEB EN ESPAÑA Gamespot	REVISTA LEEB EN ESPAÑA Edge
1	 <b>Persona 4 Golden</b> PS VITA	89	90/100 "Un clásico del rol que merece un lugar de honor en esta lista especial"	35 No disponible	9,3/10 "Diseño, sonido y batalla, todo el JRP que tú quieras"	8,5/10 "Segunda ocasión para poner a uno de los mejores JRPG"	9/10 "Los nuevos contenidos lo hacen merecer su puesto"	9/10 "Es el mejor juego de rol que he jugado en PS Vita hasta la fecha"
2	 <b>Far Cry 3</b> PS3 - XBOX 360 - PC	89	91/100 "Un mundo abierto fresco y lleno de personalidad"	36 No disponible	9/10 "Se juega bien y afortunadamente con los gráficos de los"	9/10 "Una aventura creativa y divertida que no le quita el punto"	9/10 "Una experiencia de acción y aventura de alto nivel"	8/10 "Fue el primer juego de rol que me hizo pensar en la vida"
3	 <b>New Super Mario Bros U</b> Wii U	88	92/100 "Nunca mejor que en la versión Wii U del estreno de Wii U"	36/100 No disponible	9,1/10 "Resolución que aún hoy más para los jugadores en 2D"	9,25/10 "Muy buena experiencia para jugar a lo largo de la historia"	8,5/10 "Se juega bien a lo largo de la historia"	8/10 "En Wii U, pero a lo largo de la historia"
4	 <b>Tomb Raider</b> PS3 - XBOX 360 - PC	89	93/100 "Excelente trabajo para introducir a Lara en el mundo de la aventura"	No disponible	9,1/10 "Un juego que se juega bien a lo largo de la historia"	9,25/10 "Se juega bien a lo largo de la historia"	8,5/10 "Se juega bien a lo largo de la historia"	8/10 "Resolución a lo largo de la historia"
5	 <b>Ni no Kuni: La ira de la...</b> PS3	86	92/100 "Un juego de rol que merece un lugar de honor en esta lista especial"	36 No disponible	9,4/10 "El mejor JRPG en esta lista especial, merece un lugar de honor en esta lista especial"	7/10 "Una buena experiencia para jugar a lo largo de la historia"	9/10 "Se juega bien a lo largo de la historia"	8/10 "Un juego de rol que merece un lugar de honor en esta lista especial"
6	 <b>DmC: Devil May Cry</b> PS3 - XBOX 360 - PC	89	88/100 "Un juego de rol que merece un lugar de honor en esta lista especial"	34 No disponible	8,9/10 "DmC es un juego de rol que merece un lugar de honor en esta lista especial"	9/10 "Una buena experiencia para jugar a lo largo de la historia"	8/10 "Se juega bien a lo largo de la historia"	8/10 "Un juego de rol que merece un lugar de honor en esta lista especial"
7	 <b>Metal Gear Rising: Rev.</b> PS3 - XBOX 360	83	85/100 "Un juego de rol que merece un lugar de honor en esta lista especial"	39/100 No disponible	8,5/10 "Una buena experiencia para jugar a lo largo de la historia"	7,75/10 "Diseño, pero a lo largo de la historia"	8,5/10 "Se juega bien a lo largo de la historia"	7/10 "Satisfacción, pero a lo largo de la historia"
8	 <b>Dead Space 3</b> PS3 - XBOX 360 - PC	83	89/100 "Un juego de rol que merece un lugar de honor en esta lista especial"	No disponible	7,8/10 "Una buena experiencia para jugar a lo largo de la historia"	9,75/10 "Una de las mejores experiencias de acción que he jugado"	8/10 "Se juega bien a lo largo de la historia"	7/10 "Una buena experiencia para jugar a lo largo de la historia"
9	 <b>God of War Ascension</b> PS3	83	90/100 "Seguimos jugando a lo largo de la historia"	36 No disponible	No disponible	No disponible	8/10 "Un juego de rol que merece un lugar de honor en esta lista especial"	7/10 "Una buena experiencia para jugar a lo largo de la historia"
10	 <b>Crysis 3</b> PS3 - XBOX 360 - PC	80	90/100 "Una buena experiencia para jugar a lo largo de la historia"	35 No disponible	8,5/10 "Una buena experiencia para jugar a lo largo de la historia"	8,5/10 "Una buena experiencia para jugar a lo largo de la historia"	7,5/10 "Una buena experiencia para jugar a lo largo de la historia"	6/10 "Una buena experiencia para jugar a lo largo de la historia"

Los juegos de la lista de La Opinión de la Prensa Mundial son elegidos por la redacción entre los más populares del momento



"Kojima no deja de sorprender y da luz verde a Raiden para demostrar lo que vale con su katana, aunque es algo corto".

NOTA 90



"Imprescindible para los fans de Metal Gear. Es un soplo de aire fresco que se separa del estilo habitual. El problema es su escasa duración".

NOTA 90



"Raiden corta de raíz con su fama de rubia buena que vimos en Metal Gear 2 y se convierte en una máquina de matar, cortar y despedazar".

NOTA 85



"Un juego entretenido, pero que no hace honor a la saga de Kojima. El conjunto es descafeinado y la historia está metida con calzador".

NOTA 75



"El más que viene, siempre vuelve. Opinión sobre la saga de Metal Gear".

# LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

➔ NUEVO

## ➔ PLAYSTATION 3



Aventura/Acción		NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €	2
2 Uncharted 3	96	29,90 €	3
3 Red Dead Redemption	96	29,90 €	4
4 Metal Gear Solid 4	95	29,90 €	5
5 Dishonored	94	29,90 €	6
6 Tomb Raider	93	29,90 €	7

Shoot'em up		NOTA	PRECIO
1 CoD: Modern Warfare 3	96	29,90 €	2
2 Borderlands 2	94	29,90 €	3
3 CoD: Black Ops II	93	29,90 €	4

Plataformas		NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet 2	94	29,90 €	2
2 Little Big Planet	94	29,90 €	3
3 Sonic Generations	97	29,90 €	4

Velocidad		NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 5	94	29,90 €	2
2 F1 2012	93	29,90 €	3
3 Dirt 3	92	29,90 €	4

Fútbol		NOTA	PRECIO
1 FIFA 13	94	29,90 €	2
2 FIFA 12	94	29,90 €	3
3 Pro Evol. Soccer 2013	88	29,90 €	4

Rol		NOTA	PRECIO
1 Skyrim	94	29,90 €	2
2 Mass Effect 3	93	29,90 €	3
3 No no Kun	92	29,90 €	4

Lucha		NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	94	29,90 €	2
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	29,90 €	3
3 Mortal Kombat	94	29,90 €	4

Deportivos		NOTA	PRECIO
1 NBA 2013	92	29,90 €	2
2 Virtua Tennis 4	92	29,90 €	3
3 Top Spin 4	91	29,90 €	4

Varios		NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €	2
2 Guitar Hero World Tour	94	29,90 €	3
3 Portal 2	90	29,90 €	4

### El juego del mes



#### GODS OF WAR ASCENSION

Antes de caer en el Olimpo, Zeus, fue un mortal atormentado por el asesinato de su esposa y su hijo. El futuro Patriarca de Esparta protagoniza esta aventura, en la que debe escapar de la Prison de los Malditos y enfrentarse a los Titanes.

## ➔ XBOX 360



Aventura/Acción		NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €	2
2 Red Dead Redemption	96	29,90 €	3
3 Gears of War 3	96	29,90 €	4
4 Dishonored	94	29,90 €	5
5 Mass Effect 3	94	29,90 €	6
6 Tomb Raider	93	29,90 €	7

Shoot'em up		NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	94	29,90 €	2
2 CoD: Modern Warfare 3	94	29,90 €	3
3 Halo 4	94	29,90 €	4

Plataformas		NOTA	PRECIO
1 Sonic Generations	97	29,90 €	2
2 Spyro La fuerza del dragón	81	29,90 €	3
3 Sonic the Hedgehog	88	29,90 €	4

Velocidad		NOTA	PRECIO
1 Forza Motorsport 4	94	29,90 €	2
2 Forza Horizon	93	29,90 €	3
3 F1 2012	93	29,90 €	4

Fútbol		NOTA	PRECIO
1 FIFA 13	94	29,90 €	2
2 FIFA 12	94	29,90 €	3
3 Pro Evol. Soccer 2013	88	29,90 €	4

Rol		NOTA	PRECIO
1 Skyrim	94	29,90 €	2
2 Fallout New Vegas	94	29,90 €	3
3 Mass Effect 3	93	29,90 €	4

Lucha		NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	94	29,90 €	2
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	29,90 €	3
3 Mortal Kombat	94	29,90 €	4

Deportivos		NOTA	PRECIO
1 NBA 2013	92	29,90 €	2
2 Virtua Tennis 4	92	29,90 €	3
3 Top Spin 4	91	29,90 €	4

Varios		NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €	2
2 Portal 2	94	29,90 €	3
3 Tropico 4	82	29,90 €	4

### El juego del mes



#### GEARS OF WAR JUDGMENT

La primera saga de Epic Games ha vuelto a la acción en forma de película. En la piel de Barret, Cole, Dom y Sofia, los miembros del escuadrón Kilo, revivimos los acontecimientos inmediatamente posteriores al Día de la Emergencia.

## ➔ Wii U

### El juego del mes



Imprescindibles		NOTA	PRECIO
1 Monster Hunter 3 Ultimate	93	29,90 €	2
2 Call of Duty: Black Ops II	93	29,90 €	3
3 NBA 2K13	93	29,90 €	4
4 New Super Mario Bros. U	92	29,90 €	5
5 Mass Effect 3	92	29,90 €	6
6 FIFA 13	91	29,90 €	7
7 Batman Arkham City	90	29,90 €	8
8 Dark Souls II	90	29,90 €	9
9 Assassin's Creed III	89	29,90 €	10
10 Nintendo Land	88	29,90 €	11



#### MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

¡Se acerca el momento de Capcom para la saga por partida doble, con una versión para Wii U y otra para 3DS. Los 29 grandes monstruos que incluye y las múltiples misiones garantizan más de cien horas de juego, lo que lo convierte en el título más vasto que hay en ambas consolas.

## ➔ Wii

### El juego del mes



Imprescindibles		NOTA	PRECIO
1 Zelda: Skyward Sword	92	29,90 €	2
2 Super Mario Galaxy 2	92	29,90 €	3
3 Super Mario Galaxy	92	29,90 €	4
4 Mario Party Trips	91	29,90 €	5
5 Super Smash Bros. Brawl	91	29,90 €	6
6 New Super Mario Bros.	90	29,90 €	7
7 Guitar Hero World Tour	90	29,90 €	8
8 Rock Band 2	90	29,90 €	9
9 The Last Story	90	29,90 €	10
10 Monster Hunter Tr	89	29,90 €	11



#### LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Nunca es tarde para jugar el juego que es uno de los mejores títulos publicados en Wii. Link debe salvar a las ciervas y enfrentarse a otros tres monstruos en el juego, por ahora, es el último título publicado de la saga, a la espera de The Legend of Zelda: Wind Waker HD para Wii U.

## → PC



### Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 L.A. Noire	96	19,95 €
2 Batman Arkham City	95	31,00 €
3 Max Payne 3	95	19,95 €
4 Alan Wake	95	20,95 €
5 Tomb Raider	93	64,95 €

### MMORPG

	NOTA	PRECIO
1 Star Wars The Old Republic	97	12,95 €
2 World of Warcraft	94	24,95 €
3 Guild Wars 2	91	34,95 €
4 W of Warcraft: Cataclysm	85	24,95 €

### RTS

	NOTA	PRECIO
1 StarCraft 2	98	29,95 €
2 Total War: Shogun 2	94	19,95 €
3 Civilization V	89	29,95 €
4 Men of War: Assault Squad	85	9,95 €

### Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Borderlands 2	94	19,95 €
2 CoD: Black Ops II	93	29,95 €
3 CoD: Modern Warfare 3	93	29,95 €
4 Far Cry 3	91	29,95 €
5 Crysis 3	90	49,95 €

### Rel

	NOTA	PRECIO
1 Diablo 3	97	59,95 €
2 Mass Effect 3	96	22,95 €
3 The Witcher 2	96	29,95 €
4 Torchlight 2	93	19,95 €
5 Skyrim	93	29,95 €

### Aventura

	NOTA	PRECIO
1 The Secret of the Monk Island	98	9,95 €
2 LeChuck's Revenge SE	98	19,95 €
3 New York Crimes	92	19,95 €
4 The Puppets of Deceit	90	9,95 €
5 Lost Horizon	—	—

### Simulación

	NOTA	PRECIO
1 Los Sims 3	87	29,95 €
2 Salto a la Fama	88	29,95 €
3 Los Sims 3: Supernatural	87	4,95 €
4 Silent Hunter 5	87	4,95 €

## El juego del mes



### TOMB RAIDER

Lara Croft vuelve a jugar, esta vez siendo una sombra de lo que fue en su etapa de PlayStation. Sin embargo, Crystal Dynamics se ha devanado toda su fuerza, con un título que solo ha cosechado buenas críticas y que ya se posula como uno de los favoritos del año.

## → NINTENDO 3DS



### Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda: Ocarina of Time	94	49,95 €
2 Resident Evil: Revelations	93	49,95 €
3 Castlevania: M. of F. II	92	49,95 €
4 Monster Hunter 3 Ultimate	92	49,95 €
5 P. Layton y la Máscara	92	44,95 €
6 MGS 3D: Snake Eater	91	49,95 €

### Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Mario Tennis Open	88	44,95 €
2 FIFA 12	87	29,95 €
3 Pro Evolution Soccer 2011	83	9,95 €

### Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 3D Land	93	49,95 €
2 New Super Mario Bros 2	90	49,95 €
3 Sonic Generations	77	49,95 €

### Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart 7	87	44,95 €
2 Ridge Racer 3D	78	49,95 €
3 F1 2011	72	49,95 €

### Simulador

	NOTA	PRECIO
1 ProWings Resort	82	49,95 €
2 Ace Combat AHI	73	19,95 €
3 Steel Driver	60	19,95 €

### Rel

	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts 3D	89	31,95 €
2 Heroes of Ruin	82	64,95 €
3 Dragon Quest VI	78	19,95 €

### Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	93	49,95 €
2 Dead or Alive Dimensions	85	49,95 €
3 Tekken 3D Prime Edition	83	64,95 €

### Habilidad

	NOTA	PRECIO
1 Super Monkey Ball	79	49,95 €
2 Crush 3D	78	49,95 €
3 Puzzle Bobble Universe	47	29,95 €

### Varios

	NOTA	PRECIO
1 Nintendo e+ Calls	94	49,95 €
2 Theatrhythm Final Fantasy	81	29,95 €
3 PacMen & Galaga Dim	78	49,95 €

## El juego del mes



### LUIGI'S MANSION 2

El simpático secundario de Mario vuelve a asumir un papel protagonista en esta secuela del título de Gamecube. Armado con la aspiradora Poltergust 3.000, el Hermanito debe limpiar de

## → PS VITA



### Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2 A. Drezel II: Liberation	91	49,95 €
3 Uncharted: El Asombro...	87	49,95 €
4 Gravity Rush	87	49,95 €
5 Ninja Gaiden Sigma Plus	86	29,95 €
6 Lego H. Potter: Años 5-7	76	49,95 €

### Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Resistance: Burning Skies	78	49,95 €
2 ...	—	—
3 ...	—	—

### Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet	90	29,95 €
2 Rhythm Origins	88	29,95 €
3 ...	—	—

### Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Need for Speed: Most Wanted	90	49,95 €
2 Wipeout 2008	80	29,95 €
3 MotoGP Racers	80	29,95 €

### Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA Football	87	29,95 €
2 FIFA 13	84	49,95 €
3 ...	—	—

### Rel

	NOTA	PRECIO
1 Persona 4 Golden	90	29,95 €
2 ...	—	—
3 ...	—	—

### Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
2 U.I. Marvel vs Capcom 3	93	64,95 €
3 Mortal Kombat	93	51,00 €

### Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtue Tennis 4	90	49,95 €
2 Everybody's Golf	82	29,95 €
3 ...	—	—

### Varios

	NOTA	PRECIO
1 Lumines	79	29,95 €
2 Little Deviants	78	29,95 €
3 Sound Shapes	70	19,95 €

## El juego del mes



### PERSONA 4 GOLDEN

Uno de los mejores juegos de rol de PS2 se estapa a PS Vita con una versión ampliada y mejorada. Ambientado en un instituto, debemos investigar una serie de asesinatos producidos por la extraña nebulosa que aparece en la pantalla de televisión a medianoche.

## → TOP DESCARGABLES

### Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE

1 Portal: Still Alive	1200 €	429 MB
2 Fez	800 €	277 MB
3 Braid	1200 €	144 MB
4 Minecraft	1600 €	113 MB
5 Spelunky	1200 €	157 MB



**Wizerb**  
Este mundo cubico sigue creciendo con mapas y parches. ¡Hala, a construir!

JUEGOS INDIE

1 Rotor Scope	240 €	94 MB
2 Wizerb	240 €	154 MB
3 Arkedo Series: Pixelf	240 €	80 MB
4 Cihulhu Saves the World	240 €	149 MB
5 The Impossible Game	80 €	9 MB

### Store PS3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1 Wipeout HD	12,99 €	927 MB
2 Braid	9,99 €	240 MB
3 Journey	12,99 €	571 MB
4 Skullgirls	14,99 €	1,16 GB
5 The Unfinished Swan	12,99 €	1,16 GB



**Skullgirls**  
Se acerca una nueva luchadora descargable, así que este juego vuelve a estar de moda entre los peleeros.

MINIS

1 Angry Birds	3,99 €	34 MB
2 Piyotama	3,99 €	40 MB
3 Wizerb	2,99 €	154 MB
4 A Space Shooter for 2 bucks!	1,99 €	193 MB
5 Jetpack Joyride	Gratis	42 MB

### Store PS Vita

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS VITA

1 Mutant Blobs Attack	4,99 €	127 MB
2 Plantas contra Zombis	11,25 €	74 MB
3 Super Stardust Delta	6,99 €	209 MB
4 Escape Plan	9,99 €	860 MB
5 Frobisher Says!	Gratis	421 MB



**Little Inferno**  
(Que es hace gracia prender fuego a las cosas? ¡Qué "chalers"! Tranquilo, con este juego os desquitaréis)

### Wii U eShop

JUEGOS SÓLO DESCARGABLES PARA WII U

1 Trine 2 Director's Cut	16,99 €	1541 MB
2 Mighty Switch Force	9,99 €	525 MB
3 Puddle	2,99 €	N/D
4 Little Inferno	14,99 €	114 MB
5 Bit. Trip Runner 2	12,99 €	824 MB

### Canal Tienda 3DS

DSi WARE

1 Dodogol	8 €	100 Bloques
2 Shantae: Risky's Revenge	12 €	129 Bloques
3 Una Pausa con Dr. Mario	5 €	32 Bloques
4 Tetris Party Live	5 €	35 Bloques
5 Plantas contra Zombis	8 €	121 Bloques



**Mighty Switch Force**  
Saltar y cambiar las plataformas de plano tiene más mérito de lo que parece

JUEGOS EXCLUSIVOS PARA 3DS

1 Zelda: Link's Awakening (GBC)	4 €	45 bloques
2 Super Mario Bros. (NES)	5 €	52 bloques
3 Megaman II (NES)	5 €	53 bloques
4 Mighty Switch Force	4 €	11421 bloques
5 Nano Assault EX	14,99 €	N/D

## → LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



1 Assassin's Creed III	PS3
2 Dishonored	XBOX 360
3 Castlevania: Lords of Shadow	PS3
4 COD: Black Ops II	PS3
5 Tomb Raider	XBOX 360
6 Crysis 3	PC
7 God of War: Ascension	PS3
8 Ni no Kuni	PS3
9 Max Payne 3	XBOX 360
10 Nintendo Land	Wii U



1 Call of Duty: Black Ops II	PS3
2 Metal Gear Solid 4	PS3
3 Skyrim	PS3
4 Ni no Kuni	PS3
5 Halo 4	XBOX 360
6 Battlefield 3	PS3
7 Tomb Raider	PS3
8 New Mario Bros U	Wii U
9 Red Dead Redemption	PS3
10 God of War: Ascension	PS3



1 Mass Effect 3	XBOX 360
2 Portal 2	PS3
3 Skyrim	XBOX 360
4 Assassin's Creed III	PS3
5 Shenmue III	XBOX 360
6 Dishonored	XBOX 360
7 Tomb Raider	XBOX 360
8 Heavy Rain	PS3
9 Super Mario Galaxy 2	Wii U
10 Halo 4	XBOX 360



1 Journey	PS3
2 God of War: Ascension	PS3
3 Devil Space 3	PC
4 Dubble II	PC
5 Crysis 3	PS3
6 Monster Hunter 3 U	Wii U
7 N.S. Mario Bros U	Wii U
8 Red Dead Redemption	PS3
9 Dishonored	PC
10 Super Mario 64	N64



1 Assassin's Creed III	PS3 - 360 - Wii U - PC
2 Call of Duty: Black Ops II	PS3 - 360 - Wii U - PC
3 Dishonored	PS3 - 360 - Wii U - PC
4 The Elder Scrolls: Skyrim	PS3 - 360 - Wii U - PC
5 Tomb Raider	PS3 - 360 - Wii U - PC

La lista de Los Favoritos de la Redacción se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.



→ LOS 5 MEJORES JUEGOS DE...

# secundarios de Mario

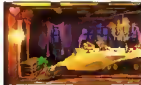
Los allegados del fontanero también tienen su encanto y han protagonizado juegos a la altura de los del icono de Nintendo.



Wii 49,95 €

## 1 DK COUNTRY RETURNS

Inspirado en las entregas de SNES, este plataformas para Wii recuperó al mejor Donkey Kong, quien acompañado por su hermano Diddy, debía atravesar una jungla repleta de color, platano y sillón.



3DS 44,99 €

## 2 LUIGI'S MANSION 2

El Hermanísimo, asustado como pavo, vuelve a asumir un rol protagonista para hacer frente a los fantasmas con ayuda de una potente aspiradora.



Nintendo 64 - Consola Virtual Wii U 100 WP

## 4 YOSHI'S STORY

El simpático dinosaurio llevó su papel de montura de Mario para protagonizar un puzzle donde debía salvar su isla de Baby Bowser, después de que este la transformara en un libro de dibujos.



Gameboy Color - Consola Virtual 3DS 4,99 €

## 3 WARIO LAND 3

El archienemigo de Mario se quedó atrapado dentro de una caja de música, donde debía saquear tesoros, con el poder de adoptar formas como la de vampiro o la de Mowgli.



DS 4

## 5 SUPER PRINCESS PEACH

Peach es más agitada de lo que aparenta. Aquí no tenía que esperar a que Mario la rescatara, sino que era ella quien iba en su búsqueda.



# MONSTER HUNTER, EL FENÓMENO QUE APRASA EN JAPÓN

# FAUNA AUTOCTONA

**E**l parque jurásico de *Monster Hunter* ha vuelto a abrir sus puertas al público español en este mes de marzo. Hasta ahora la franquicia de Capcom no ha obtenido en Occidente el resultado comercial que merece, pero no cesa en su empeño. Donde sí que lleva años consiguiéndolo es en Japón, la cuna de este nuevo paradigma de los monstruos virtuales, que en la lucha entre PSP y la próxima DS fue capaz de plantar cara incluso al fenómeno de

Pokemon, pese a tener un parque de consolas mucho menor (33 millones de la portátil de Nintendo contra 19,6 de la de Sony).

➔ **LA FRANQUICIA TUVO SU ORIGEN EN 2004**, en PlayStation 2. La poderosa máquina de sobremesa de Sony recibió tres entregas, pero fue en PlayStation Portable donde el coló de caza alcanzó el vasto terreno que hoy ocupa con cada entrega que saíla las ventas iban 'in crescendo'. En ese sentido, el juego más vendido en la historia de la saga es *Monster*

## EL MONSTRUO PORTÁTIL, TU MEJOR COMPAÑERO

**EL TRIUNFO DE MONSTER HUNTER** en tierras japonesas no es fruto de la casualidad. Desde la década de los 90 los nipones han mostrado un gusto exacerbado por todo lo que tenga que ver con monstruos y coleccionismo. ¿Quién no recuerda los míticos Tamagotchi, que nos

obligaban a cuidar, alimentar y jugar con un pequeño ser? El 'boom' se consumió día la mano de Pokémon (*Pocket Monsters*) y Digimon (*Digital Monsters*), que a lo largo de los años han tenido varias series de televisión e infinidad de videojuegos. 'Hacerse con todos' es la esencia



EL TAMAGOTCHI, POKÉMON Y DIGIMON son los tres casos paradigmáticos del amor que sienten los japoneses por los monstruos de bolsillo

►►

■ FREEDOM UNITE Y 3RD PORTABLE SON EL SEGUNDO Y EL TERCER TÍTULO MÁS VENDIDOS EN LA HISTORIA DE PSP ■

# NIPONA

Hunter Freedom Unite, que coloca 5,35 millones de copias en todo el mundo (de ellas, 4,13 corresponden al mercado japonés). Muy de cerca le sigue Monster Hunter Portable 3rd, con 4,84 millones... sólo con lo que vende en el país del sol naciente, pues es un título inédito fuera de sus fronteras.

La primicia de Monster Hunter en PSP se confirma con sólo mirar el podio de juegos más vendidos. El segundo y el tercero son Monster Hunter Freedom Unite y Portable 3rd, superados sólo por una bestia mundial como GTA 4.



EL COSPLAY, la costumbre de disfrazarse de personajes de manga, anime o videojuegos que tanto gusta en Japón, no es ajeno a Monster Hunter.

## COMPARTIENDO UNA PASIÓN

EL COMPONENTE SOCIAL es una parte esencial para entender por qué Monster Hunter atrae a tanta legión de fans en Japón. En Tokio, es muy habitual que se organicen convenciones y quedadas, en las que llegan a reunirse más de 5.000 personas, muchas de las cuales viajan desde otras partes del país. Esto es habitual en cualquier parte del mundo a cuenta de eventos como los salones del manga, pero

no a cuenta de la pasión compartida por un único videojuego.

EL COOPERATIVO es, lógicamente, la otra cara de la moneda de ese componente social. Si hay tanta gente que se reúne para disfrutar del juego es porque permite compartir las cacerías hasta con tres amigos. Dada la dificultad de algunos jefes, se hace aún más importante jugar en compañía.

### LOS "HUNTING WEEKENDS"

son reuniones de jugadores que se reúnen para jugar juntos a las cacerías que permiten el multijugador.





LA DIFICULTAD DEL JUEGO invita a jugarlo en cooperativo con tres amigos. La saga empezó su auge gracias a los partidos locales de PSP



COO EATER 2



## EL MISMÍSIMO BIG BOSS SE UNIO A LA CACERÍA

LA MODA DEL "CROSSOVER" no se le escapa tampoco a Monster Hunter. El caso más llamativo es el del acuerdo de Capcom con Konami para incluir varias misiones de caza en Metal Gear Solid Peace Walker (PSP). Así, en esos encargos se combinaba la jugabilidad de dos de los mejores

franquicias de los últimos tiempos. En vez de moverse con sigilo o enfrentarse a soldados, el legendario Big Boss se movía por un gran campo de batalla para hacer frente, mediante armas de fuego, a grandes monstruos: efectos como el Rathalos o el Tigris, iconos de Monster Hunter.



METAL GEAR SOLID PEACE WALKER tenía varias misiones especiales en las que aparecían criaturas de Monster Hunter.

## UNA SAGA CON TIRÓN

EL PODER DE INFLUENCIA de Monster Hunter es más que considerable. Por ejemplo, la entrada de Monster Hunter 3 Ultimate para 3DS fue la que impulsó a Nintendo a lanzar el Gold Edition Pro, para poder rotar la cámara con comodidad.

XBOX 360 ha tenido poco éxito en Japan. Pero tratar, de palmarlo, en 2010 se lanzó Monster Hunter Frontier Online, una aventura que, por desgracia, no hemos visto en Occidente.



► Liberty City Stories, que logró colocar 7,47 millones de copias. Buena parte del éxito de PSP vino, pues, de las diferentes entregas de Monster Hunter, que hay que atribuir al componente cooperativo, coleccionable y personalizable de la saga, tras factores por los que los japoneses se purran.

► LA CONDICIÓN DE "VENDE-CONSOLAS" de Monster Hunter quedó así acreditada. Pasa a ser una "third party". Capcom tuvo mucha culpa del éxito de la prime-

ra portátil de Sony, y un caramelo tan goloso no pasó inadvertido para Nintendo, que pronto "fichó" a la franquicia para su uso y disfrute. Así, Wii recibió Monster Hunter Tri, una entrega que luego se ha reeditado con versiones ampliadas para 3DS y Wii U bajo el nombre de Monster Hunter 3 Ultimate, y es el título que acabamos de recibir en España. Esto es solo el preámbulo de lo que está por venir, pues en verano las 3DS japonesas recibirán la visita de las criaturas de Monster Hunter 4, que promete



## FUENTE DE INSPIRACIÓN

**EN VISTA DEL ÉXITO** de la combinación de monstruos y cooperación a cuatro bandas de *Monster Hunter*, han sido muchas las compañías que se han inventado subir al carro. Recientemente se ha puesto a la venta en España *Ragnarok Odyssey*, y próximamente, le harán dos títulos de lo más prometedores. El primero será *Soul Sacrifice*, para PS Vita, firmado por

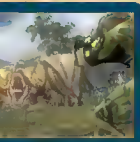
el famoso Keiji Inafune, productor de *Megaman* y *Dead Rising*, en el que un esclavo se enfrentará a monstruos gigantescos haciendo sacrificios que irán deshumanizándolo. El segundo será *End Eater 2*, para PSP y PS Vita, que nos enfrentará a criaturas mitológicas con un importante peso del multijugador local. Son sólo dos ejemplos de todos los "imitadores" que pueden llegar en el futuro.



**MONSTER HUNTER TRI** fue el debut de la saga en consolas de Nintendo. Tras sacar al mercado de Sony, en verano, saldrá *Monster Hunter 4*.



**CADA NUEVA ENTREGA** lleva a la saga a otro nivel: más monstruos, nuevos tipos de armas, conectividad online para ampliar contenidos.



convertirse en el título estrella que dé otro espaldarazo a la ya exitosa portátil de Nintendo.

➔ **JAPÓN LLEVA AÑOS RENDI-**DO al fenómeno de los monstruos. Los cazadores se han hecho fuertes en el tugar, y ahora les queda el desafío de conquistar el resto del mundo. Capcom y Nintendo están apostando fuerte por la franquicia para que el fenómeno sea cada vez menos japonés y más global. La caza ya ha empezado y no hay salida para escapar de ella.

## SIN MIEDO A VIAJAR AL EXTRANJERO

**LA GLOBALIZACIÓN** lo abarca casi todo hoy en día, incluso el mundillo de los videojuegos. Antes era habitual que fuéramos que esperar varios meses, e incluso un año, para que llegaran a Europa y Estados Unidos las consolas que salían en Japón. Sin embargo, se trata de un país muy peculiar, y por esmoquitos de sus juegos, a priori, sólo están enfocados a su población. Hay todo tipo de "irradiados" que nunca llegan a salir de las

fronteras japonesas, pero también muchos títulos de aventura y rol que albergan mucho potencial.

**MONSTER HUNTER** se ha desmarcado en buena medida de esa lentitud, pese a que las ventas en Occidente no le han acompañado todo lo que deberían. Al margen de *Monster Hunter Portable 3rd*, de un tiempo a esta parte todos sus títulos han llegado a España. Qui nunca paren de hacerlo.



**DRAGON QUEST**, como *Monster Hunter*, es un ejemplo de serie que, pese a su enfoque japonés, se ha alzado a nivel internacional.

**YAKUZA**, pese a sus "japonesadas", también ha llegado la mayoría de sus entregas fuera de Japón.



REPASAMOS LAS SAGAS QUE HAN  
HECHO BORRÓN Y CUENTA NUEVA

# REBOOTS

## CAMBIAR PARA QUE NADA CAMBIE

Quizá sea síntoma de la falta de ideas o de que las compañías quieren arriesgar cada vez menos, pero la cuestión es que se está convirtiendo en común la práctica de los reboots: dar un nuevo comienzo a franquicias ya conocidas.

**M**uchos de vosotros ya habréis probado el nuevo *Tomb Raider* y estaréis de acuerdo con nosotros: el cambio ha sido para bien. Lara Croft se convirtió en toda un ícono a finales de los 90, numeró a millones de jugadoras y participó de aventuras cada vez más ambiciosas. Tanto, que la saga comenzó a hundirse bajo su propia pesa. Con la idea de sorprender a un usuario cada vez más acostumbrado al espectáculo, las nuevas entregas intentaban dar un giro de tuerca sobre los juegos y el personaje: que si ahora Lara es más oscura, que si luego lucha por su familia... Por un lado se quería mantener lo que hizo exitoso al original, pero a la vez se intentaba dar algo nuevo a base de "parches" argumentales y estéticos que eran pan por hoy y hambre para mañana. Con las nuevas generaciones, al pú-

blico comenzó a ignorar cada vez más a Lara. Su personalidad, su aura, se había ido difuminando con el paso del tiempo y solo parecía haber dos opciones: a tirar la toalla y dejar al mito tranquilo o apostar por algo más radical.

→ **ASÍ, SE LLEGÓ A LA IDEA DE CREAR UN REBOOT.** No se trataba de aportar cosas nuevas a la fórmula, sino de santarse en una me-

altura de la antigua? ¿No parecería la ganta que se trataba del mismo perro con distinto collar? A pesar de los riesgos, en Crystal Dynamics estaban convencidos de su apuesta: cogieron al "espíritu" de Lara, le matieron en un nuevo cuerpo (menos explosivo, pero más expresivo) y lo enfrentaron a retos más físicos, más creíbles. La jugada les ha salido bien, pero no por pura chiripá: a diferencia de

### ■ PARA SALVAR LA FRANQUICIA TOMB RAIDER FUE NECESARIO VOLVER A LA VERDADERA ESENCIA Y DESECHAR TODO LO DEMÁS ■

sa, deconstruir la saga y discutir ¿cuál era la verdadera esencia de *Tomb Raider*? ¿Qué es lo que capturó en primera instancia a los jugadoras? A partir de ahí, habría que descartar todo lo demás (incluida la historia acumulada hasta entonces) y empezar de nuevo. Pero claro, eso podría provocar el rechazo de la gente. ¿Y si la nueva Lara no estaba a la

altura de la antigua? ¿No parecería la ganta que se trataba del mismo perro con distinto collar? A pesar de los riesgos, en Crystal Dynamics estaban convencidos de su apuesta: cogieron al "espíritu" de Lara, le matieron en un nuevo cuerpo (menos explosivo, pero más expresivo) y lo enfrentaron a retos más físicos, más creíbles. La jugada les ha salido bien, pero no por pura chiripá: a diferencia de

→ **EL SECTOR DE LAS CONSOLAS HA CAMBIADO** mucho en los últimos años: la crisis ha provocado cierras de grandes compa- ➤



# LOS OTROS REBOOTS

## ALONE IN THE DARK

Fue la primera gran aventura de terror. Su apuesta por los personajes poligonales sentó un precedente en el sector.



### ¿EN QUÉ CAMBIÓ?

Este caso es extraño. En 2001 se creó el reboot *The New Nightmare*, que comenzaba la historia de cero. 7 años después llegó una nueva entrega que decía que ese reboot no valía, pero sí los juegos originales. El héroe se mantuvo, pero con un look y una mecánica totalmente diferentes al original.

### ¿MERECIÓ LA PENA?

En absoluto. Tanto el cambio en la saga (ahora la historia anterior no vale, ahora sí) volvieron loco al público, que no sabía si Edward Carnby era el mismo de siempre u otro personaje con el mismo nombre. Para colmo, el juego de 2008 tenía un control y una curva de dificultad desastrosos.



ALONE IN THE DARK, 2008

## DEVIL MAY CRY

Lo que iba a ser el cuarto Resident Evil se convirtió en un juego de "acción estilizada" en el que destacaba su héroe: Dante.

DEVIL MAY CRY, 2001



### ¿EN QUÉ CAMBIÓ?

Tras cuatro juegos, este año se ha decidido releer la historia. En realidad, la jugabilidad es bastante similar a la de los originales y es en el propio Dante donde más se han notado las diferencias. Está más acorde con la estética actual, y tiene nuevos movimientos y un trasfondo ligeramente diferente.

### ¿MERECIÓ LA PENA?

Sí. Aunque el cambio de "look" del protagonista no ha gustado a todos, parece haber acuerdo en que el juego sí está a la altura de las circunstancias. Se ha modificado lo justo para que la experiencia siga siendo fresca y se ha solventado el problema de una historia que ya no podía girar más sobre sí misma.



DEVIL MAY CRY, 2001

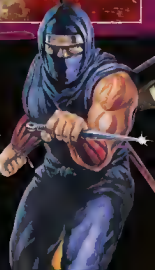
► Más pere, a la vez, los juegos son proyectos cada vez más ambiciosos y costosos. Quizá por eso, las desarrolladoras quieren ir cada vez más sobre seguro. Si una saga funcionó en el pasado, parece más fiable apostar por ella que por una que aún no haya catado.

Con ese panorama, no es de extrañar la proliferación de reediciones en HD, secuelas de juegos consolidados en nuevas consolas (*Splinter Cell*, por ejemplo) o remakes que principalmente se centran en mejorar los gráficos. ¿Recordálos los estupendos *The*

*Twin Snakes* o *Resident Evil* para GameCube? Ese parece el camino "fácil", pero hay más riesgo en abordar un reboot y decir al mundo: "lo anterior estuvo bien pero ya no sirve, ponemos el cuentakilómetros a cero". No es una práctica exclusiva de los juegos: ahí tenemos el reinicio de *Pesadilla en Elm Street* en las salas de cine, por poner un ejemplo.

→ **LA FÓRMULA NO GARANTIZA EL ÉXITO**, como se ha visto en casos como el de *Splinterhouse*. El nombre de una saga puede ser

un incentivo para llamar la atención, pero si no cuidas el juego que estás creando, probablemente te vas a estropear. Además, la decepción puede ser doble, porque estás manteniendo iconos que mucha gente reconoce y quiere, y probablemente te señalen como "el que se cargó la saga". Entonces, ¿no es la apuesta demasiado alta con este tipo de planteamientos? Sí, si los desarrolladores pierden el foco de lo que realmente importa: mantener sólida la esencia y replantear toda la





## PRINCE OF PERSIA

El juego original pretendía emular a las películas de espadachines y aventuras del cine clásico. El reboot lo llevó a otro nivel.

PRINCE OF PERSIA, 1989



### ¿EN QUÉ CAMBIÓ?

Mientras la historia del primero era algo más realista, en el remake predominaban los elementos mágicos. El uso del tiempo (al saltar a un barranco, bastaba con "relinar" para salvarnos) y del desplazamiento en 3D destacaron por encima del nuevo Príncipe, que era más agresivo.

### ¿HERECIÓ LA PENA?

Totalmente. Seguía una reinterpretación muy lógica del juego original. Se supo destilar lo que era importante (la ambientación y las acrobacias fluidas) y presentarlo a una nueva oleada de jugadores. Ha sido una de las franquicias más exitosas de la generación de PlayStation 2.

PRINCE OF PERSIA: REINICIACIÓN, 2003



demás, pero sin descuidar el producto. Dicho de otra forma, "rebootar" a un personaje o una saga le sirve para tener una buena base, pero no es un comodín que te haga triunfar. Hoy en día, cuando la información sobre si tu juego nutrega se propaga en menos de un día, es más importante que nunca ofrecer un producto sólido.

➔ **AUNQUE ESTA PRÁCTICA ES CADA VEZ MÁS COMÚN**, existe mucha confusión sobre qué es un reboot y qué no lo es. Hay quien considera que Street Fighter IV lo fue. El argumento más

MINA GAIJEN es otro ejemplo de buen reboot: modernizó a Ryu Hayabusa y lo metió en una soberbia aventura para Xbox.

## SPLATTERHOUSE

Viernes 13 y el mundo de las películas gore dieron pie a una de las sagas más sangrientas de los salones recreativos.



### ¿EN QUÉ CAMBIÓ?

El argumento, o grandes rasgos, era el mismo en la revisión de PS3 y 360: gracias a los poderes de su máscara, Rick debía aterrorizar a los monstruos que lo apuñaban de su novia. El desarrollo pasó a ser tridimensional y Rick disponía de muchas más ataques especiales. También había algo de erotismo.

### ¿HERECIÓ LA PENA?

La verdad es que no. Para empezar, los juegos originales ya eran algo flojos y sólo tenían gracia por el gore. El nuevo juego, además, tenía un control impreciso y frustrante y los tiempos de carga eran eternos. Fue al retorno frustrado de una saga que, en el fondo, nunca fue gran cosa.

SPLATTERHOUSE, 2010



## ■ REINICIAR UNA SAGA NO GARANTIZA EL ÉXITO, SI DESCUIDAMOS LA PROPIA CALIDAD DEL JUEGO ■

simple para refutar esa idea es el "IV" de su título o el "3" de Fallout 3. ¿Cómo pueden ser reboots si continúan la numeración y la historia? Ahora bien, Mortal Kombat sí dejó el nombre a secas y volvió a "reanudar" el guión. Siendo sinceros, no es que se arriesgara demasiado con ese reboot, porque la mecánica de los combates era

may similar a la de los originales e incluso los personajes eran casi clonados. Pero se cambió solo lo que necesitaba ser cambiado: el control y la fluidez. Ahí está la clave, en definitiva: si no está roto, no lo arregles. Analiza tu producto, sopesalo y descubre qué es lo que en su momento apasionó al usuario. Quizá vuelvas a conseguirlo...

EN LAS FILAS DE WORLD OF TANKS

# UN DESPLIEGUE DE ARTILLERÍA

■ PC ■ Ya disponible ■ Wargaming

En 1945 los vehículos blindados se convirtieron en una pieza clave para luchar por Europa. Hoy, medio siglo después, la guerra de tanques sigue en pleno apogeo, pero a través de Internet y de manera gratuita.





## LA GUERRA EN NÚMEROS

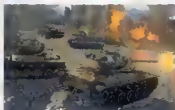
- **Número de jugadores:** 50.000.000 en todo el mundo
- **Carros disponibles:** Más de 150 tanques.  
500 piezas de artillería en total.
- **Número de tanques en pantalla:** 30 simultáneos.
- **Otros datos de interés:**  
18.000.000.000 disparos realizados al mes.  
1.500.000.000 tanques destruidos al mes  
77.000.000.000 de batallas iniciadas cada mes



EL DESARROLLO es muy simple: batallas multijugador que se libran a bordo de los blindados más importantes del siglo XX.



LOS TANQUES están clasificados por niveles, y van progresando a medida que acumulamos puntos. Podemos seleccionar todos los acorazados que queramos en nuestro paje (comprando especie especial).



DESPUÉS DE DESCARGAR EL JUEGO tendremos que ir actualizándolo de manera periódica. Continuamente aparecen nuevos tanques y se introducen mejoras en el rendimiento general de World of Tanks.

## ★ INICIO DE HOSTILIDADES

Para participar en un conflicto como **World of Tanks** sólo necesitamos un PC y una conexión a Internet.

**E**l teatro de guerra europeo de la Segunda Guerra Mundial (ampliado desde 1930 hasta la guerra de Corea) ha servido como inspiración para este título **Free 2 Play** en que se enfrentan dos equipos de 15 tanques. Para comenzar a jugar basta con **descargarnos al programa cliente** (con un tamaño de 4.4 Gb) y con que nos registremos a través de la página [www.tanques.es](http://www.tanques.es). Es posible que nos sintamos un poco perdidos al principio, ¿cómo se conduce un tanque? ¿De verdad es un juego gratuito? ¿Hace falta una máquina muy potente para jugar?

→ **NO SE TRATA DE UN SIMULADOR**, sino que se han simplificado los controles para que podamos salir al campo de batalla en cuestión de segundos. **Los mados de jugara básicos** se resumen en batallas por equipos, capturar la bandera y defender una posición. Son partidos de unos 15 minutos de duración, para treinta jugadores simultáneos.

No hace falta pagar nada para acceder a nuevos tanques y equipo, aunque las microtransacciones nos **ayudarán a progresar más deprisa** y conseguir material "premium".

■ **LOS TANQUES TIENEN UN ASPECTO REALISTA, PERO NO SE CONTROLAN COMO UN SIMULADOR** ■

LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL y otros conflictos "menores" como la guerra de Corea, son la base de la inspiración del juego.



COMPRAMOS MEJORAS con créditos (que se ganan en el juego) y oro, que se adquiere a través de microtransacciones.



# PROFESIONALES DEL CAMPO DE BATALLA

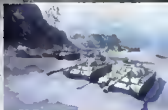
**Podemos participar en ligas y torneos, convertirnos en profesionales y conseguir premios astronómicos.**

**S**olo los mejores tanquistas pueden convertirse en jugadores profesionales de World of Tanks y optar a **un premio de más de 300.000 euros**. Solo hay que inscribirse y conquistar la liga profesional europea, que está a punto de arrancar el 1 de abril. Esta liga está abierta a **12 equipaa**, y para acceder a ella tenemos que conseguir una buena posición en eventos online a lo largo del año.

→ **PODREMOS SEGUIR ESTOS ENFRENTAMIENTOS EN DIRECTO**, como si se tratase de una retransmisión deportiva, e incluso **acudir a las finales**, en impresionantes estadios, para añadir a nuestro equipo lavando

Pero la liga europea no es nuestra única opción. Hay quien prefiere conseguir un **espónsor** para viajar por Europa participando en **torneos**, como el que tuvo lugar durante la pasada GamesCom, o acudir a los **World Cyber Games**.

Si no estamos interesados en competir a tan alto nivel, siempre podemos demostrar nuestras habilidades formando un equipo y participando en **las guerras de clanes**. Wargaming ha habilitado este modo de juego, más estratégico, en el que luchamos por regiones europeas. Cuantas mas zonas estén en nuestro poder, mayores serán las ganancias para nuestro clan. **En la página oficial se puede seguir la clasificación** y un mapa de los territorios controlados por los clanes.



**PARA FORMAR UN CLAN** no es necesario que todos los carros sean del mismo ejército.



**LOS CLANES** se enfrentan por el control de distintos territorios, como en el RuK.



**■ ESTE AÑO COMIENZA LA LIGA PROFESIONAL DE WORLD OF TANKS, ENGLOBADA DENTRO DE LOS E-SPORTS ■**





EL CAMUFLAJE de los carros puede ser histórico: lo podemos modificarlo, para afectar a la visibilidad de los oponentes.



TODOS LOS TÁNDQUES se construyen igual, pero su construcción, el sistema de armas, los armamentos son muy variados.



## ARQUEOLOGÍA DE GUERRA

**Sin ser un simulador, *World of Tanks* demuestra un gran esfuerzo por recrear los blindados reales.**

Las piezas de artillería pertenecen a 6 nacionalidades distintas (EEUU, China, Gran Bretaña, Francia, Alemania y la URSS) y están divididas en clases dependiendo de peso, maniobrabilidad y potencia. Su aspecto es muy realista, al igual que el sistema de daños e impactos. La mecánica de batalla se ha simplificado para que *World of Tanks* se juegue como un "shooter". Sin embargo, no todo es moverse y disparar; tenemos que tener en cuenta factores como la penetración de los proyectiles, el alcance, la visibilidad o la habilidad de los jugadores.

→ LOS MÁS DE TREINTA MAPAS DISPONIBLES tienen una superficie aproximada de 100 hectáreas y alternan ambientaciones genéricas (como el desierto o el terreno ártico) con escenas históricas, como pueden ser la Llínea Sigrida o los Fiordos. Todos estos mapas cuentan con unas condiciones climáticas propias.

Pero el tributo que Wargaming quiere rendir a las batallas reales va mucho más allá. La compañía ha financiado expediciones arqueológicas para recuperar y conservar piezas extraviadas de la Segunda Guerra Mundial, en particular, en el teatro de operaciones del Pacífico.

■ WARGAMING PARTICIPA EN EXPEDICIONES DE ARQUEOLOGÍA BÉLICA ■



# ★ EL RESPONSABLE

Entrevistamos a Victor Kislyi, director de Wargaming.net, que entró en el terreno de los MMO (juegos masivos online) después de una trayectoria de 15 años en el sector. Además de ser el responsable de WoT, es un jugador empedernido.

## ¿CREE QUE EL FREE2PLAY ES SOSTENIBLE PARA CUALQUIER GÉNERO?

El modelo F2P está teniendo un gran impacto en la industria. Su éxito se debe a que permite llegar a una audiencia de 10 a 25 veces mayor que los juegos tradicionales. Cada vez más compañías se incorporan al F2P, e incluyen microtransacciones en sus juegos. Sin embargo, aunque hay compañías que se están esforzando por trasladar este modelo a otros géneros, la clave de su éxito aún reside en que se trate de juegos divertidos. Muchos títulos han fallado, porque pese a ser gratuitos no ofrecen la calidad mínima que el jugador quiere.

## ¿VOLVERÍA A LANZAR JUEGOS A PRECIO NORMAL?

No hay marcha atrás. Los días de los juegos a precios tradicionales están contados. Antes de lanzar World of Tanks, sacamos 13 títulos que recibieron buena acogida de la crítica. Sin embargo, pertenecían a géneros poco innovadores, eran experiencias para un sólo jugador y además nos enfrentábamos a la piratería. Aquí los juegos no daban beneficios para mantener la compañía.

## EL EQUILIBRIO EN LAS BATALLAS, ¿ES JUSTO PARA LOS JUGADORES QUE NO HAN PAGADO NADA?

Nos las hemos arreglado para crear un MMO en que cada jugador tiene su papel

Los jugadores que no pagan, no sólo disfrutan del juego, sino que además le añaden valor. Por otra parte, casi todo lo que aparece en el juego se puede desbloquear sin pagar. Es una cuestión de cuánto estás dispuesto a invertir en tu equipo, en tiempo o en dinero. Los objetos premium te dan ciertas ventajas en la batalla, pero no bastan para ganar. Lo que importa de verdad es la experiencia.

## ¿QUÉ TIPO DE GENTE JUEGA A WORLD OF TANKS ACTUALMENTE?

Tenemos más de 50.000.000 de tanquistas, de todas las edades y diferentes grupos sociales. La mayoría de los jugadores son casuales, fanáticos de la Historia militar o aficionados a los tanques. Algunas



y estamos investigando el árbol de tecnología japonés. Nos gustaría tener unos 400 carros de combate en el juego

## ¿PODEMOS JUGAR A WORLD OF TANKS EN LAS CONSOLAS EN EL FUTURO?

No puedo desvelar nuestra estrategia, pero sí me gustaría que se pudiese disfrutar del juego en otras plataformas [en más de una].

## ¿PODRÁN COEXISTIR WORLD OF TANKS, WORLD OF WARSHIPS Y WORLD OF WARPLANE?

Estaríamos encantados de que los jugadores controlen un tanque

hoy, un avión mañana y un barco al día siguiente. Además esperamos que se unan ejércitos de nuevos jugadores a nuestro universo. Los tres juegos de Wargaming.net estarán unificados bajo una misma plataforma. El sistema de clones permitirá que usuarios de los tres juegos se enfrenten entre sí por el dominio del mundo, a través de un mapa global, que también estará preparado para futuros MMOs de la compañía.

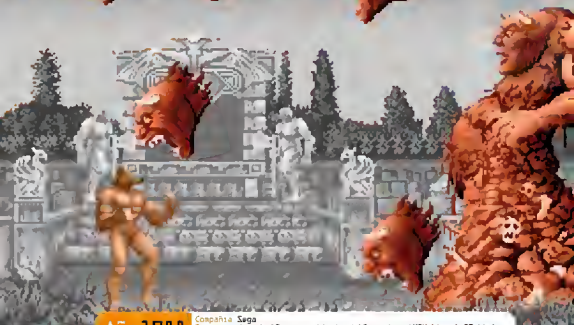
## "LOS DÍAS DE LOS JUEGOS A PRECIOS TRADICIONALES ESTÁN CONTADOS, YA NO HAY MARCHA ATRAS"

celebridades, como el rey de Jordania, han confesado jugar a World of Tanks, y hay tanto clanes de hombres como de mujeres en nuestras filas.

## ¿EN QUÉ DIRECCIÓN SE EXPANDIRÁ WORLD OF TANKS?

Actualmente contamos con unas 300 piezas de artillería [con la reciente incorporación de los tanques chinos]





Año 1988

Compañía Sega  
Formatos Arcade / Spectrum / Amstrad / Commodore / MSX / Atari ST / Amiga  
PC / Mega Drive / Master System / NES / PC Engine / PC Engine CD

# ALTERED BEAST

## UN COMIENZO UN TANTO SALVAJE

Junto a *Space Harrier II* y *Super Thunder Blade*, el título que hoy nos ocupa formó el trio de ases que Sega utilizó para "armar" su nueva consola en el crítico momento de su lanzamiento, principalmente en América y Europa.

■ **FINALES DE 1988.** Sega está lista para lanzar en el mercado japonés su nueva consola, con el objetivo de retomar la iniciativa en la guerra desatada para conquistar los hogares. La idea era convertir a Mega Drive todos los éxitos que creaba para los salones recreativos y así pasar página tras el fiasco que supuso su Master System, que nunca pudo competir con la Famicom de Nintendo y la casi inédita en occidente PC Engine. Pocos meses antes, ese mismo año, se publicó un arcade llamado *Altered Beast*, diseñada por Makoto Uchida

(más tarde creador de *Golden Axe*) y ambientado en la antigua Grecia. Como un centurión devuelto a la vida por Zeus, nuestro objetivo era rescatar a su hija Atenea de las garras del malvado de turno, en un beat'em up en el que debíamos avanzar hasta llegar al inevitable enemigo de final de fase, al tiempo que destruyamos (literalmente) la colección de enemigos del averno que trataba de detenernos.

Realmente no aportaba gran cosa al género, salvo por las transformaciones de nuestro héroe: una vez recogidos ciertos power-up,

adoptábamos la forma de un lobo, dragón, oso o tigre. Así, asumíamos ciertos poderes que nos facilitaban mucho la tarea, como lanzar bolas de energía o barrer la pastilla de enemigos a toda velocidad.

➔ **LA CALIDAD DEL JUEGO ERA MÁS BIEN BAJA** si somos sinceros, el nivel de dificultad se elevó hasta límites "cabreadores" (para compensar su corta extensión) y sus detalles suponían poca innovación en el panorama arcade del momento. ¡Por qué fue versionado





## UN CAMBIO RADICAL

Allied Beast no pasó a la historia por su calidad, sino por ser el protagonista de un movimiento importantísimo que influyó muy positivamente en el entonces disputativo futuro de Sega. Ese fue su punto de partida en la carrera de Tim Kaskie, ejecutivo encargado del área responsable de Sega América en 1990 tras el fiasco financiero de la Genesis (Master y Mega Drive) en aquel mercado. Además de saber muchas cosas cuestionables (entre otras, la necesidad de una publicidad agresiva), estaba convencido de que el best "sin ug" que nos ocupa no sería nunca un "vendecónsola" a menos que cambiara por otro título, como parte del pack que se vendía en los Estados Unidos junto a la máquina. Nada más saber acerca de la existencia de Sonic the Hedgehog, tuvo claro que eso sería el elegido. A pesar de que la Genesis era la empresa en Japón pensada que era de los "viejares" su mejor juego a inicialmente se apoya con reticencias a la medida, finalmente esta se aprobó y permitió a Sega hacerla frente a Nintendo en un mercado que era predominantemente de su propiedad.



entonces para acompañar la salida al mercado de Mega Drive? Sin duda, la respuesta está en su aspecto visual. Quitando Ghost'n Ghosts (que además era un juego producido por Capcom), fue el título más llamativo que pudimos ver en el primer año de vida de la consola, lo que explica su elección como juego que debutaría en el lanzamiento de la "bestia negra" en Estados Unidos y Europa en 1989 y 1990, respectivamente. Se vendió en pack junto a la máquina y debía convertirse en la "razón" para comprarla, como prueba de su potencia y del compromiso de Sega de llevar el salón recreativo a nuestra casa.

Pero este dulce momento no duraría mucho. La filial americana de la compañía decidió cambiar el título que iba en el pack por el primer Sonic en cuanto este estuvo listo, como una de las claves para convertir a la consola en un éxito de ventas (objetivo que se consiguió). Y lo mismo ocurrió en Europa, acabando así con las esperanzas de Allied Beast de convertirse en algo más que un juego que tuvo, pero no aprovechó, su oportunidad. ■



# HISTORY RELOADED

## MB JUEGOS Y SUS DOS PANTALLAS



Simon, Bigtrak, ¿Quién es Quién?, Conecta 4, Hero Quest, Operación Triángulo, Hacer la Flota... Seguro que los más talluditos del hogar habrán disfrutado en su infancia con alguna de las creaciones de Milton Bradley, empresa juguetera más conocida como MB Juegos por estos lares. Lo que uno muchos saben es que también tuvo su lugar en el sector del videojuego, aunque fuera durante un corto período de tiempo y con un resultado muy discreto. Sería entre los años 1979 y 1984, poco menos de un lustro en el que peleó por hacerse un hueco en el entonces boyante mercado del ocio electrónico, una ola a la que muchos se apuntaron pero donde pocos realmente consiguieron triunfar. Lo curioso es que su apuesta se centró en dos consolas que presentaban pantalla propia, lo que implicaba seguir un camino diferente al de otros fabricantes

La Microvision fue la primera consola portátil de la historia, ya que hasta ese momento se habían visto las tradicionales "maniquitas" (cuya limitación era mostrar un único título), pero no un dispositivo portátil que permitiera cambiar sus juegos, tal y como se hacía en las consolas "grandes". Su lanzamiento se produjo en 1979, poco antes de la gran explosión comercial del sector y después de la llegada de la Atari 2600 al mercado. La elección del momento y su precio de 49 dólares (unos 95 euros a

día de hoy) parecían los idóneos, pero sus enormes limitaciones técnicas y el escaso apoyo de los editores de videojuegos provocaron que poco más de diez títulos fueran publicados hasta 1982 y el cese de la fabricación de la consola un año más tarde. Fueron pioneros, aunque el público no estaba preparado todavía para la llegada del "portable gaming".

La historia que rodea a la Vectrex es ligeramente distinta, pero tiene una conclusión similar. MB no participó en su desarrollo o financiación, sino que compró la compañía que la sacó al mercado, General Consumer Electric. Esta lo hizo a finales de 1982 a un precio de 199 dólares (alrededor de 380 euros de la actualidad), en un momento único para el negocio del ocio electrónico, a pesar de mostrar ya ciertos signos de desgaste. Una vez que MB se hizo con la empresa, "inventaron" a principios del año 83, redujo el precio de la máquina e impulsó varias campañas de marketing para dar a conocer los beneficios de la misma,

centrándose principalmente en su pantalla y en la calidad de sus juegos, aunque desgraciadamente se topó con el gran crash del sector ese mismo año y no pudo resistir el bajón en las ventas. Al poco de entrar en 1984 se detuvo su producción, con tan solo 30 títulos lanzados hasta ese momento.

Después de sus dos intentonas, y tras la crisis que atravesó este negocio por el mencionado crash, o MB se le quitaron las ganas de preparar una nueva plataforma. No solo por lo negativo de su experiencia, sino sobre todo por la llegada de Nintendo al mercado y la consolidación de los ordenadores como una alternativa a las máquinas exclusivas para jugar, un tipo de producto quizá demasiado complejo y lejano para una compañía que venía de hacer juguetes y juegos de mesa. La Microvision tuvo su oportunidad en un instante más propicio y no usó, pero la Vectrex y su "moussimo" monitor vectorial de nueve pulgadas merecían un destino mejor que el que tuvieron, motivado mayormente por el peor momento que ha vivido esta industria en su totalidad, corta pero intensa historia.



SUS CARTUCHOS eran cunetes: los de Vectrex llevan balizas una lámina conectada para situarla sobre la pantalla, y los de Microvision Interchal llevaban incorporados las bobinas de cada juego.

■ UN MERCADO POCO RECEPTIVO Y EN GRAVE CRISIS PROVOCÓ EL FRACASO DE AMBAS MÁQUINAS ■

# EL RETROBLOG

Por José Luis Sanz

## LA EXTRAÑA LLAMADA DE SEGA



A principios de siglo, SEGA estaba intentando volver a la cima de los videojuegos con Dreamcast, una consola que estaba bien tirada pero que llegó cuando PlayStation ya era la reina del mando. Y más, cuando un año después, en 2000, vendría al mundo PS2, la máquina que más ha vendido en la historia con más de 150 millones de unidades hasta hoy.

¿Y qué pasaba en aquellos tiempos? Pues que había una saga, exclusiva de PlayStation, que se las ingenjaba para vender consolas como churros. Estamos hablando de los ISS (Pro Evolution Soccer en 2001) de Konami. Compañía que, recordemos, se creó a partir de miembros de Sony en la primera mitad de la década de los 80 gracias a un tal MSX.

Los ISS eran territorio Sony, y SEGA no tenía manera de llevar el deporte rey a su flamante Dreamcast con algo de calidad. Estaba su Sega World Wide Soccer de Saturn (la edición 2000 de Dreamcast no fue precisamente la bomba) o algún FIFA de turno pero todos sabemos lo que era un FIFA de finales de los 90. Estaba lejos de Konami. Ante el panorama europeo que se le presentaba a SEGA, decidió emprender un proyecto peculiar. En todas sus divisiones europeas, incluida España, se comenzó a sondear a periodistas del sector de los videojuegos para preguntarnos qué creíamos que debía

tener un juego de fútbol para hacer frente a los ISS. La verdad es que cuando un servidor fue a una de esas reuniones (la española), no entendí muy bien su utilidad, ya que para saber el camino, bastaba con coger una PSX, un ISS y darse cuenta de lo que la gente quería.

¿Y qué quería? Pues que no fuera tan arcade como los Virtua Striker, que tuviera movimientos fluidos y reales, que la táctica tuviera

### « ISS DABA A LOS JUGONES TODO LO QUE QUERIAN »

importancia, un control fiable, gráficos a la altura, movimientos personalizados para cada crack (Baltista, Míchel, Castella...) y, claro, fiencias, muchas y de todos los colores.

Y tras eso no hubo más noticias. Nadie de los que allí estábamos supimos de ningún juego de fútbol que estuviera a la altura del Pro en Dreamcast. No debió darles tiempo a desarrollar nada, porque dos años después la consola cerraba por liquidación. Era el año 2002.

Así que la extraña reunión de SEGA quedó en eso. En extraña, y lo peor de todo, en nada.

## UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO  
Personajes que marcaron época

### Jack Tramiel

Conocido por la famosa frase "delemos latinar ordenadores para las masas y no las elites", este suizoamericano de origen polaco fundó Commodore en 1955 como una tienda de reparación de máquinas de escribir, para más tarde dedicarse también a su venta. Empujado por diversas sucesiones de hitos, adquirió MOS Technology, una empresa que produce chips y gracias a la cual pudo desarrollar su primer ordenador, el PET. Después vendrían los tremendamente exitosos VIC-20 y C64, para abandonar la empresa que fundó en 1984 por discrepancias con el máximo accionista. Considerado como el verdadero impulsor de la informática accesible para todos, fallece hace algo menos de un año a los 83 años de edad.



EL PET se lanzó en 1977 y fue un rotundo éxito, principalmente en entornos educativos y de investigación.



DICCIONARIO CARROZA  
Términos pasados de moda

### Power Glove

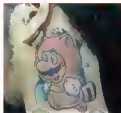
Inc.com. Comercializado por PAX en Japón y Mattel en Estados Unidos y Europa en 1989 para la NES, se trató del primer periférico de consola u ordenador en reflejar movimientos en una pantalla en tiempo real. Su funcionamiento se basaba en la emisión y recepción de ultrasonidos y requería de una barra en forma de L, que se colocaba en cierta posición en el televisor.



FRACASó a nivel comercial debido a su imprecisión y a la reducida amplitud y calidad de sus juegos exclusivos.

# TELÉFONO ROJO

## Yen te responde



Como no me dejan enseñaros la cara y zanjar el tema, os doy una pista: mi afición por los videojuegos es tal, que llevo este tatuaje. Si me veis por la calle, saludar.

### Juegos de culto que no venden

**@** Hola Yen! Felicidades por vuestra gran labor en el mundo periodístico-videocaulero. Llevo siguiéndoles desde el número en que se promocionaba al juego de los Simpson de la Game Boy con Bart en la portada. Nunca te he preguntado uada, pero dicen que más vale tarde que nunca, ¿no? Pues verás, mi pregunta es sobre *Deadly Creatures*. Se dijo que no alcanzó al porcentaje de ventas esperado, pero yo opino que es más que un juego "fuera de su especie". ¿Crees que tendríamos una segunda parte en alguna plataforma? ¿Hay algún tipo de rumor? Gracias y un saludo!

Su etípica propuesta le ha convertido en un verdadero juego



**DEADLY CREATURES** nos tenía en la piel de un escarabajo y de una tarántula (no, no es el nombre de las compañías de celda de Urdegarín). Masclato: fases de acción controlando al escarabajo con la infiltración del arácnido

de culto. Eso sí, como comentas (y como le ha pasado a tantos otros grandes juegos), las ventas no fueron muy altas, por lo que parece muy poco probable que veamos una continuación. Y eso por no hablar de la situación por la que ha pasado THQ: sufriendo sus estudios en mitad de la bancarrota. Por desgracia, ni *Rainbow Six* ni la marca *Deadly Creatures* encontraron comprador, así que la cosa pinta muy fea. Ojalá que uno sea así.

Feliz Hernández

*Watch Dogs*, *Pikmin 3*, *Resident Evil Revelations*, *Monster Hunter 3 Ultimate*, *Bayonetta 2*, y se supone que también llegarán *Dragon Quest X*, un nuevo Mario, el *Wii U* de Mario, el *Wii U* de Mario, el *Wii U* de Mario. Eso sí, el apoyo de las compañías inertes es algo dispar, ya que Capcom, Sega, Nintendo o EA están apostando fuerte pero, por ahora, vemos muy pocas exclusividades o, al menos, juegos ideados en Wii U que luego se "porteen" a otras plataformas, y no al contrario.

**■ ¿Crees que las nuevas consolas tanto de Sony como de Microsoft tendrán un catálogo potente de lanzamientos, o por el contrario tendremos que esperar unos meses a poder jugar a los IP más potentes?**

Aun es pronto para hablar de catálogos de lanzamientos, sobre todo en el caso de 720, de la que no hemos visto nada. Por apostar, me da la sensación de que los principales estudios de Sony se encuentran enfrascados en juegos para la actual generación, por lo que tardaremos un tiempo en ver sus juegos en PS4. Eso sí, seguro que Sony nos guarde alguna sorpresa.

## LA PREGUNTA DEL MES

### ¿Qué te ha parecido la presentación de PS4?

**■** Hola Yen, una vez pasada la resaca de la presentación de PS4, ¿te ha malado?

Es cierto que la ausencia de redes sociales ha sido un poco decepcionante. Tampoco ayuda mucho al ínfimo del evento, con Knick. Yo me quedo con que esto es solo la punta del iceberg de lo que llegará y aunque no parece un gran salto técnico, (al menos por ahora) algunos videos fueron realmente impresionantes.

Mania



### A tope con las nuevas consolas

**@** Hola Yen. Imagino que con mucho trabajo por la refacción con el mundo de Sony. Te dojo por aquí unas preguntas y espero me puedas sacar de dudas. Me gustaría que dijeras los próximos lanzamientos fuertes para Wii U a lo largo de este año. ¿Oplus que las compañías fuertes apuestan por ella?

La lista de juegos hechos para 2013 es muy sucinta: *Assassin's Creed IV: Black Flag*,

## ¡HABLA CON YEN!

Escríbele a:

■ [yen@hobbyconsolas.es](mailto:yen@hobbyconsolas.es)  
 ■ [@yenconsolas](https://twitter.com/yenconsolas)  
 Si quieres de tus datos, personalízalos según la privacidad de nuestra política de privacidad en la sección "Tu privacidad".  
 Participa en nuestra página:  
[www.facebook.com/hobbyconsolas](http://www.facebook.com/hobbyconsolas)

■ ¿Sabes si los chicos de Naughty Dog están trabajando en *Uncharted 4* para la próxima generación?

Como te comentaba en la anterior respuesta, ahora están inmersos en *The Last of Us*, por lo que parece algo descabellado pensar que ya estén preparando su nuevo *Uncharted*. Eso sí, cuando salga a la venta, seguro que se ponen manos a la obra.

■ He podido leer por Internet que el *Revelations de 3DS* ya no será exclusivo, sino que llegará a PS3, Xbox 360 y Wii U, ¿podrías explicarme las mejoras que va a incluir dicho port?

Lo primero serán las convenientes mejoras gráficas, con texturas en HD totalmente nuevas, así como efectos de luz y demás florituras. En cuanto a lo *jugable*, esta nueva versión incluirá nuevos enemigos, nuevos personajes jugables (ya se ha

confirmado Hunk), nuevas documentales, un nuevo modo de dificultades (infernal...). Que no se me olvide que, además, también saldrá su PC.

■ Ya que estás metido de lleno en este mundo, ¿no podrías dar tu opinión sobre la próxima generación? ¿Crees que será la última del formato físico?

Es un tema complicado. Por lo que hemos podido ver en la presentación de Sony, la cosa se mantendrá muy parecida a la actual generación. Otra cosa es que, a todas luces, el mercado va hacia la descarga digital, nos guste o no. Yo creo que pasará como con otros mercados similares, como lo música. La mayoría de la gente la descarga (incluso de manera legal) y mientras que formatos como el CD están en horas muy bajas, el vinilo vive una segunda juventud. ¿Qué quiero decir? Pues

que seguirá existiendo el formato físico, aunque serán ediciones que merezcan la pena más allá del juego en sí.

■ ¿Mas escuchas algo sobre si Capcom está trabajando tanto para un *Revelations 2* como para un *Resident Evil 7*? Un saludo y muchas gracias por todo amigo.

Lo de *Revelations* dependerá de cómo funcione el juego en ventas. Siendo 7, si lo dices, aunque todavía falta mucho para saber algo.  
 David Olmo



**SILENT HILL 4: THE ROOM** fue uno de los aparatosos más raros de Konami en su saga. La trama nos obligaba a permanecer encerrados durante gran parte de la aventura de forma de juego propio, pero, aunque también pasábamos por la versión demo de la ciudad

mi era un juego más que decente) parece que la saga se ha quedado algo olvidada. Ahora bien, no dudes en que la rescatarán para la nueva generación, pero para esta...

■ ¿Hay algún motivo concreto para que el *Silent Hill HD Collection* no incluyera el 4?

Pues que no les pareció que cumpliera con las cotas de calidad mínimas de la serie. Muy fuerte, a mí no me pareció tan malo. De hecho, durante las primeras horas de juego funcionaba a las mil maravillas.

# Carrefour



**Oferta Exclusiva**

**Reserva**

**INJUSTICE O THE LAST OF US y te descontamos 15€\***



PVPR **63,50€**  
A la venta el 19/04

PVPR **71,90€**  
A la venta el 14/05

**Reserva**

**DEAD ISLAND RIPTIDE y te descontamos 10€\***



PVPR **49,90€**  
A la venta el 26/04

**59,90€** La unidad

Tomb Raider y Bioshock Infinite disponibles en XBOX360

Reserva ahora en nuestra tienda Online



**carrefour.es**

\* El descuento se aplicará sobre el PVPR (Precio Venta al Público Recomendado)

### CÓMO REALIZAR LA RESERVA EN TU HIPERMERCADO CARREFOUR

Coge esta tarjeta de reserva en la sección de videojuegos y págala en caja. A partir del día del lanzamiento, acércate al hipermercado donde realizaste la reserva, recoge el juego y preséntalo en caja junto con tu tarjeta de reserva y el ticket de compra de la misma.

## vuestra OPINIÓN

### Superventas en castellano

Miguel Ángel Cañabán Martínez

En primer lugar, destacando en los juegos de acción. Algunos existen en la imprevisión en juegos clásicos de la saga de acción en mayor o menor medida, pero es esta una buena noticia. En algunos casos, como es el caso de "Halo", los juegos de acción en la consola de la Xbox 360.



En segundo lugar, destacando en los juegos de acción. Algunos existen en la imprevisión en juegos clásicos de la saga de acción en mayor o menor medida, pero es esta una buena noticia. En algunos casos, como es el caso de "Halo", los juegos de acción en la consola de la Xbox 360.

En tercer lugar, destacando en los juegos de acción. Algunos existen en la imprevisión en juegos clásicos de la saga de acción en mayor o menor medida, pero es esta una buena noticia. En algunos casos, como es el caso de "Halo", los juegos de acción en la consola de la Xbox 360.

■ ¿Es cierto que vamos a una era en la que hará falta tener Internet para jugar? Porque quien no tenga dinero para Internet es un fastidio.

Todo parece indicar que el futuro es ese, sobre todo para intentar frenar la piratería. En cualquier caso, será algo progresivo, no lo esperes de repente. Hoy muchos países en los que la infraestructura no es suficiente para hacer de la conexión online algo obligatorio (entre ellos, por supuesto, España).

■ ¿Sabes algo sobre el gran repaso de buen Alan Wake? ¿Para cuándo el 2?

Remedy, creadores de semejante juego, nunca se han pronunciado sobre ello. Eso sí, sabemos dos cosas con certeza: primero, que van a anunciar un nuevo juego este año y segundo, que en breve se anunciará la nueva consola de Microsoft. ¿Adónde caben? ¿no?

■ Y la última: ¿me podrías recomendar un buen juego de acción survival horror? El que más te guste de XBox, pero de los de verdad, no Resident Evil. Un saludo para los hobbyconsoleros y para ti, Yen.

Pues al margen de Dead Space y cosas por el estilo, yo te recomiendo Dead Premonition, un auténtico juego que pasó sin pena ni gloria.

Rubén González (Eche)

### Wii U y el debate de su potencia

@ Hola. Tengo varias dudas y a ver si me las respondéis todos o algunas: lo que conside-



ALAN WAKE es, para mí, una de las mejores aventuras de suspenso y terror de la presente generación. Combata con un apárido técnico sobrecalentado, una trama apasionante y un estilo cinematográfico a la altura de las mejores.

ráis que Rockstar es muy perfeccionista. ¿Y qué hay de que no se doblan al español los GTA? Truve uno y acabo harto de tener que andar leyendo, aparte de que me parece un desperdicio que nos hechen. No puedo comprar ninguno mas mientras no los doblen... cosas que no harán porque los venden como chorrizos igual.

El debate del doblaje de los jue-

narrará los acontecimientos que han llevado la ciudad al punto en que se encuentra al inicio del título de Wii U. El estilo si que será el de un sandbox, aunque aún desconozco si la ciudad tendrá un tamaño tan bestial como su hermano mayor. De hecho, la mayoría de las acciones de las que es capaz Chase, estarán también en nuestras 3DS.

## « ALAN WAKE 2 PODRÍA SER UNO DE LOS TÍTULOS ESTRELLA DE LA PRESENTACIÓN DE LA ESPERADA XBOX 720 »

gros al castellano lleva años entre nosotros. Como habrás visto, en el número anterior publicamos la opinión de uno de nuestros lectores al respecto. En el caso de Rockstar, es precisamente ese perfeccionismo el que les lleva a no doblar sus juegos el mismo que le ponen incluye también a los actores que ponen las voces, y no quieren que eso se pierda.

■ Anunciáis una versión para 3DS de "Lego City Undercover", pero no leísteis en Internet que la versión de 3DS no va a tener nada que ver con la de Wii U, que va a ser una especie de preclaud del juego de Wii U y no va a ser tipo GTA en un mundo abierto sino más al estilo de los demás Lego. ¿Qué nos podéis contar al respecto?

El nuevo título de la franquicia se llamará Lego City Undercover. The chase begins. Efectivamente será una precuela, que

■ Me heido verlos análisis de la consola Wii U, y varias comparativas con las demás consolas... y nadie parece querer aclarar nada cosa. ¿Es o no es Wii U mas potente que PS3 y Xbox360? ¿Tiene mas potencial gráfico o menos que estas?

Si nadie contesta a una de las preguntas del millón es porque Wii U lleva muy poco tiempo en el mercado. Pienso que todo el mundo estaba de acuerdo en que PS3 era más potente que 360 y el resultado final ha sido muy similar. Si tengo que aventurarme (cosa que he de hacer, como fenómeno mediático que soy) es que Wii U dará de sí más que PS3 y 360 en un futuro, aunque para entonces, ya estarán en el mercado sus dos nuevas competidoras, que serán mucho más potentes.

■ Por último: creo que lo más importante en un juego no son los



## « LA TRILOGÍA DE MASS EFFECT NOS PRODUCE CIERTO RECELO: SON 3 JUEGAZOS, PERO VIENE CASI SIN DLC'S »

gráficos sino la diversión, aunque lo mío es el equilibrio entre ambas cosas, y así por ejemplo al jugar *Plantas contra Zombis* me parece más divertido que muchos de los gráficos superiores. Con el éxito que ha tenido *oas jnag*, ¿a qué esperan para sacar una segunda parte? ¿Sabéis algo? Gracias y un saludo.

Al margen de montones de "likes" y de copias baratas (otras no tanto) de uno de los juegos más adictivos de los últimos tiempos, lo único verdaderamente cierto es que habrá una secuela. PopCap ha confirmado que saldrá a finales de la primavera de este año, aunque aún no sabemos ni hemos visto nada de esta esperada secuela. Incluso se llegó a rumorear que no sería un

"tower defense" sino un shooter. **Tomás Vega Moralejo**

### Decepciones en la trilogía ME

@ ¡Muy buenas! Yo! Antes da nada un poco de palatito descafeinado... ¡Me encanta vuestra revista! Ahora al lío: me encanta la saga de *Mass Effect* (incluido al final), y tengo los tres juegos, aunque con un único DLC (el que viene de serie con el primer *Mass Effect*). Cuando me antanó da que iban a agrupar los tres juegos me llevé una alegría, ya que pensaba que inclinarían todos los DLCs (como ya ha pasado con la edición Premium de *Battlefield 3*, que incluye para los DLCs que antan por venir).

No puedo describir mi decepción al comprobar que únicamente incluía los DLCs "de fábrica". Mi pregunta es: ¿sabéis si sacarán una "Trilogy Of The Year edition", con todos los DLCs? Un saludo.

Sería una extraña sorpresa. Parece que la tática con esta trilogía ha sido precisamente atraer a nuevos jugadores a la franquicia (ante una oferta irresistible) para luego hacerles pasar por caja si se han quedado con ganas de más. Es una opción perfecta para los que no han jugado a ninguno. Eso sí, no creo que en un futuro próximo aparezca una edición que además incluya el contenido descargable. **Sergio Vitas**

### La controvertida presentación

@ ¡Ey! Yo! Gracias por contestar a mi pregunta al mas pasado. Era la primera vez que escribía una pregunta a una revista... y me la publican y an-



*DEEP DOWN* se convirtió, por méritos propios, en uno de los grandes sensaciones de la presentación. Con esta videojuegos, demostró que si esto es lo que nos espera para la nueva generación: bienvenida sea.

ma la respuesta me ha venido de perlas. Ahora tengo la PS3 en el taller arreglando y como me respondiste la pregunta, pues me he animado a escribirte otras que tenía y nadie me ha podido responder, así que así van: hace poco Sony presentó su esparadisiaca PS4, pero solo habló del mando y un poco de la mecánica de la consola y dijeron que los juegos iban a ser mas sociales, entonces... ¿hay que crearse otra cuenta en la PS4 o vale con la que tenemos en la 3?

Sólo por ser socio de **GAME**  
**¡Ventajas al instante!**

Entra en nuestra web y encuentra  
tu tienda más cercana  
**www.GAME.es/tiendas**



ahorra  
**5€**



ahorra  
**5€**



ahorra  
**5€**



ahorra  
**5€**



**www.GAME.es**  
011 011 011 011 011 011

Reservaciones y ediciones en línea: 011 011 011 011 011 011. Impresión: 011 011 011 011 011 011.

**GAME**  
Tu especialista en videojuegos



El MEDAL OF HONOR WARFIGHTER promete ser, además a la venta de Battlefield 4, el juego de honor más emocionante. Ahora se rumorea que pronto veremos el juego, así que será el momento de recordarle a EA su compromiso

Imagino que te refieres a la cuenta de PSN. En los tiempos que corren, y pensando en el resto de posibilidades que presentaron con la consola, sería muy muy raro que nos obligaran a crear una nueva cuenta. Si la gente pierde todos los trofeos que han conseguido estos años, las revueltas estarán a la orden del día en las oficinas de Sony.

■ El año pasado me compré el Medal of Honor Warfighter edición especial, que venía con un francotirador para al online, pero lo que me llamó la atención fue que todo era accesible a la beta del Battlefield 4 y hace poco lei que este a la mejor sólo salía para la nueva generación de consolas, entonces... ¿es falsa la beta?, ¿EA y DICE han mentido? ¿Va a haber beta para PS3 en el futuro? Muchas gracias Yen y ya sabes... nunca dejes de contestar, porque esa gran cabiduría es una gran responsabilidad :)

A finales de marzo, si se cumplen los rumores, saldremos de dudas sobre todos estos interrogantes acerca de Battlefield 4. Todo parece indicar que saldrá en ambas plataformas, por lo que podrás acceder a la beta para probarlo tú mismo también en PS3. Aunque acabe saliendo solo en PS4, seguro que seguirás teniendo acceso a la beta, aunque sea en la nueva máquina de Sony. Desde luego, si no es así, EA y DICE tendrán que dar un buen número de explicaciones y ofrecer a la gente que compró MoH Warfighter en su momento

## « 2013 SE PUEDE CONVERTIR EN EL MEJOR AÑO DE LA HISTORIA DE PS3. LA AVALANCHA DE JUEGOS SERÁ BRUTAL »

una alternativa  
Alejandro Imono

### Preocupado por las descargas

@Hola Yen, primero de todo, me gusta mucho la revista. Ya oíste otras cosas hace un tiempo, pero no tuve suerte, a ver si ahora sí. En primer lugar, tengo el juego de The Warriors para PSP, que en mi opinión es de los mejores de Rockstar, ¿qué nota le pones ahí?

Pues le pusimos un 88. Quédate es uno de los juegos de Rockstar que han pasado más desapercibidos pero, para mí, también es de lo mejorcito que he aparecido en la portada de Sony.

■ En segundo lugar, tengo el Just



ESTA IMAGEN es la única que por el momento se ha "desvelado" sobre Just Cause 2. Cristóbal Sureda, fundador de Avalanche Studios, publicó esta y otra pantalla en Instagram. Aunque no se va a hacer drama... ¡en Rock, qué!

Cause 2 y me está encantando, ¿qué nota le pusiste? ¿Habrá tercera parte?

Este se llevó un 83. La verdad es que es uno de esos juegos en los que las primeras horas te lo pasas filando. Las habilidades del protagonista y su estilo de juego y deenfadado encandilan (al salto base es lo más), pero a medida que avanzamos acaba aburriendo un poco. En cuanto a si habrá una tercera entrega de las aventuras de Rico Rodríguez, si es muy probable que sepamos algo de ello pronto.

■ La tercera es, ¿me recomendarías Retro City Rampage? Su estética retro y prodios parecen buenos pero no estoy seguro.

Pues no es que sea el mejor juego de la historia, pero si viéste aquellos albores de los videojuegos, o el implantamiento fascinante, no te lo puedes perder.

■ Y la última: ¿crees que la descarga digital afectará mucho a las consolas de próxima generación? Porque a mi sigue sin convencermelo mucho el tema. Un saludo a los lectores de Hebbly Consolas.

Yo lo he comentado antes, habrá descarga digital, cada vez mejor aunque (de momento) seguirán existiendo las 'cajitas' Ivan Watman

### El futuro de PlayStation 3

@Hola Yen, ¿crees que este año será el mejor de PS3 o en eso de que la PS4 esté en camino ya pasarán de ella? Ahora que vienen GTA V, MOS Ground Zeroes, The Last of Us, Watch Dogs... Acaban de salir Ni no Kuni, Tomb Raider... ¿qué planes le das de todo eso?

Pues le voy a responder con otra pregunta: ¿no crees que con semejante catálogo para 2013 debería darnos igual todo lo demás? Eso sí, 2014 es otro tema.

Edward Mahoney

## ¿QUIERES DECIR?

Estas con sus cartas y mails más sorprendentes que ha recibido este mes. Si suegas que todas ellas sea marías

@Hola Yen, ¿a ti que la paramecia preda a las juagacaras bariles?

Yen: Pues la misma especie da los abuelos en los de los resortes, señales positivas, o de los DLC. A totalmente justificadas y que vayas ya al al disco, que los existan ni quiero que existan.

@Yoh, Yeeah! Mercate unas rimasas, yeeeah! aha ahaa! Me gusta al paje con me lequiti aaaa... También leíste o con meculat yaah! Ahah! ¡u!

Yen: Yo estoy algo mayor para estos modos modernos, pero ahí va... me gustan los videojuegos. yeah! ¡u! si no le gustan me impartía los nuevos yeah! ¡u! Ahora lu, brother!

@Na es una gran pregunta pero... ¿cómo crees que el "has ni dah" sea bueno?

Yen: Te explico como recomendarla. ¡Porque aligero así fresas y es "pus to más"?

@Yen, ya se quien eres, eres una maceda y estás en todos los...

Yen: ¡Jesús! Me has pillado. Da toda la forma tiempo hay que girarla a los cuatro vértices, y mucho meca fallar a la verdad. No estoy de toda parte, y si no prueba a pagar meca al paje con uno cuantos yeeah, ¡u! ¡u! ¡u!

@Yen ya es de este planeta.

Yen: Este mes me estáis pillando de todos. No me queráis hacer que hebría raseo como por ti, soy



un extraterrestre. Ahora bien, si soy el único. Llevaras mucho tiempo anira vosotros adoptando personalidad a la leyenda de vuestro mundo planetario y procurad un aspecto fresas que os levanta las sarpas, como darnaes y me amigo del mae pasado



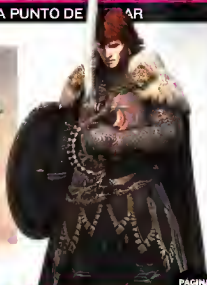
# PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA  
**110**

**INJUSTICE GODS AMONG US** enfrenta en un duelo "uno contra uno" a los principales héroes de la mitología DC. ¿Quién será el personaje más fuerte de todos?



PÁGINA  
**108**

## DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

Capcom recupera este excelente juego de rol con contenido adicional, como nuevas criaturas, armas y equipio, y añade todo tipo de misiones adicionales que se desarrollan en un gigantesco mundo subterráneo.



PÁGINA  
**106**

**DEAD ISLAND RIPTIDE** nos sumerge en primera persona, esta vez, localizados en un archipiélago tropical y con un modo multijugador cooperativo muy prometedor.



PÁGINA  
**112**

**FIRE EMBLEM AWAKENING** probamos el juego de rol táctico que ha arrasado en Japón en 3DS.

## EN ESTE NÚMERO...

La variedad de géneros se impone para los próximos meses. Tenemos juegos de rol, zombis en primera persona y combates "uno contra uno" entre los superhéroes más famosos del cómic.

### PlayStation 3

Dead Island Riptide... 106  
Dragon's Dogma: Dark Arisen... 108  
Injustice: Gods Among Us... 110

### Wii U

Dead Island Riptide... 106  
Dragon's Dogma: Dark Arisen... 108  
Injustice: Gods Among Us... 110

### 3DS

Fire Emblem Awakening... 112

### Xbox 360

Dead Island Riptide... 106  
Dragon's Dogma: Dark Arisen... 108  
Injustice: Gods Among Us... 110

Agenda... 114



**↓ LAS CLAVES**



**1 EL DESARROLLO**  
**ARIERTO** y en primera  
persona recupera  
la mejor de la primera  
entrega, que fue un éxito



**2 HABRÁ NOVEDADES**  
como un personaje  
adicional, defender  
(y blindar) posiciones, usar  
vehículos acuáticos.



**3 EL MULTIJUADOR**  
cooperativo será  
según la presea Deep  
Silver (uno de los puntos  
fuertes de Riptide).

■ 26 de abril ■ Deep Silver ■ Shoot 'em up

# DEAD ISLAND RIPTIDE

Creamos estar a salvo de los zombis, lejos de la isla de Banoi. Pero durante la huida nuestro barco ha naufragado en un archipiélago aún más peligroso. ¿Sobreviviremos?

■ **HACE UN PAR DE AÑOS DEAD ISLAND NOS METIÓ EL MIEDO** en el cuerpo, con una infección zombi en un resort vacacional. Los supervivientes, consiguieron aterrizar en helicóptero en un barco militar, pero la pesadilla no ha terminado: el navío está a punto de hundirse en un archipiélago, donde también han llegado los muertos vivientes.

Nosotros tendremos que escoger a uno de los cinco protagonistas (los cuatro del primer juego y una nueva incorporación, John Morgan, todos con habilidades exclusivas) y sobrevivir en este "shootier" en primera persona con énfasis de rol y un desarrollo abierto.

Por el momento solo hemos podido disfrutar de unos minutos de juego, en los que ya se han dejado ver detalles como la necesidad de utilizar un bote de madera para movernos por

la isla (las carreteras han quedado inundadas) o la posibilidad de crear pequeñas fortalezas con la ayuda de trampas, torretas automáticas y vallas donde apuntar oleadas enemigas.

Esta nueva entrega puede presumir, además de un apartado gráfico mejorado, y, en palabras de sus creadores "un modo multijugador cooperativo a un nuevo nivel". Por último, la mejora en el uso de las armas tendrá un sistema similar al de *The Elder Scrolls: Skyrim*. ■

## ➔ PRIMERA IMPRESIÓN

Esta secuela recuperará el planteamiento de *Dead Island*, añadirá situaciones más variadas y corregirá sus fallos principales. El multijugador promete.



**LOS 5 PERSONAJES** tendrán habilidades exclusivas que podremos mejorar con la experiencia



**LA MEJORA DE ARMAS** estará inspirada en los juegos de rol. El dinero será escaso



## ESTE TERRÍFICO "SHOOTER" TOMA ELEMENTOS DE ROL Y UN DESARROLLO ABIERTO

**OJO AL DATO!**



**La edición polémica ¿TENDREMOS ZOMBI BAIT EN ESPAÑA?**

Se trata de la edición especial inglesa de *Riptide* que incluye un buzo desmembrado de una mujer en bikini, y que ha desatado la polémica. Deep Silver ha pedido disculpas. Pero no le ha retirado del mercado

**NUEVOS ZOMBIS** en suar en e las terroríficas criaturas que salen en el pueo interior



**↓ LAS CLAVES**



**1 BITTERBLACK** es la isla que visitaremos en *Dark Arisen*. Ya era hora de sacar los pies de Granys en busca de retos.



**2 NOVEDADES** como los 25 nuevos enemigos, el equipo maldito, paños, habilidades... y ¡con voces en japonés!



**3 EXPANSIÓN**, y no DLC. Vendrá en un disco que incluirá toda la aventura principal más el nuevo contenido.

**■ 26 de abril ■ Capcom ■ Rol**

# DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

Después de aniquilar a decenas de gigantescos monstruos en *Dragon's Dogma*, ¿a quién no le apetece subirse en la chepa de nuevos bicharracos cual mosca cojonera?

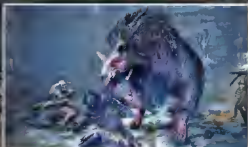
EL UNIVERSO **DRAGON'S DOGMA** SE EXPANDE con la llegada de *Dark Arisen*. Este nuevo contenido mantendrá las virtudes y los defectos del título original, es decir, muchas horas de juego, una dificultad a la antigua usanza y decenas de monstruos a los que enfrentarnos. Pero también mantendrá la mejorable IA de los peones (los 3 combatientes que nos acompañan) y un apartado técnico muy mejorable. *Dark Arisen* nos descubrirá una nueva zona de *Cassardis*, la isla de *Bitterblack*.

LA MAGNITUD DE LOS ESCENARIOS y la cantidad de posibilidades que se abrirán ante nosotros será lo primero que nos sorprenderá. Además, vendrá con un parche incorporado para escuchar las voces en el japonés original. Pero esta isla maldita no será un camino de rosas: la propia Capcom nos avisó de que lo

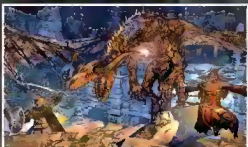
recomendable será afrontar esta nueva aventura con un mínimo de nivel 50, y quizá no les faltaba. Nos tendremos que enfrentar a nuevos rivales temibles, como la Muerte, tentáculos escondidos en cofres, nuevos goblins de mayor tamaño, etc. Otro detalle que nos ha gustado es que al acabar con nuestros enemigos, sus restos pueden atraer a criaturas aún más poderosas. La beta de preview que probamos apenas abarcaba el 25% del contenido total de la expansión, así que seguro que tendrá una duración muy por encima de la media de este tipo de añadidos que salen al mercado.

## ➔ PRIMERA IMPRESIÓN

Después de disfrutar unas cuantas horas con *Dark Arisen*, nuestras sensaciones son muy positivas. Solo queda esperar un poco más para ver si nuestras sospechas se confirman.



■ **EL PRÍNCIPE** es una gran joya de los juegos que nos acompaña, así lo se queda en el mundo de Dark Arisen. No se trata, en ningún momento, de un juego de rol.



■ **EL PRÍNCIPE** es una gran joya de los juegos que nos acompaña, así lo se queda en el mundo de Dark Arisen. No se trata, en ningún momento, de un juego de rol.



↓ **¡OJO AL DATO!**



Da para una franquicia. **EL ÉXITO EN VENTAS LO CONVIERTE EN SAGA**

Pesa a las buenas críticas, no da la sensación de ser uno de los juegos de la generación. Sin embargo, ha sido el mayor éxito de una nueva IP en Japan en PS3. Capcom ya quiere hacer de él una de sus nuevas sagas.

■ **EL PRÍNCIPE** es la joya que nos lleva a Butterblack, y el misterioso "rubiales" nos servirá de banda.

■ **DRAGON'S DOGMA AMPLIA SU YA DE POR SI EXTENSA OFERTA CON UNA EXPANSION GIGANTESCA.**



**LAS CLAVES**



**1 EL MODO HISTORIA** será una verdadera "campaña", con cinemáticas entre los combates y guion de DC.



**2 LOS PERSONAJES** lucirán todos los poderes que hemos visto en los cómics, con un "look" muy detallado.



**3 EL SISTEMA DE LUCHA** estará heredado de Mortal Kombat, con especiales llamados "super moves".

**19 de abril** ■ Warner Bros ■ **Lucha**

# INJUSTICE GODS AMONG US

**Basta de discutir qué superhéroe es más fuerte o quién tiene los gadgets más molones... será mucho mejor que lo resuelvan con sus puños.**

■ **CUALQUIER AFICIONADO AL CÓMIC HA SOÑADO CON UN TORNEO DE LUCHA** como el que tendrá lugar en *Injustice*. Los creadores de la saga *Mortal Kombat* repetirán el esquema clásico del "uno contra uno" aprovechando un elenco de personajes imbatible: los héroes de la editorial DC. Y es que podremos controlar leyendas como Batman, Superman, Wonder Woman, Aquaman, Flash... más de una veintena de superhéroes y supervillanos que estarán divididos según su forma de luchar: ¿preferís a un personaje súper poderoso o uno que sea capaz de utilizar los mejores gadgets?

→ **CADA UNO DE LOS LUCHADORES** podrá ejecutar un ataque final demoledor, como si fuera un fatality, llamado "super move". Estos ataques nos van a dejar boquiabiertos por su contundencia y originalidad. Y eso no es todo

El uso de los escenarios tampoco tendrá precedentes en el género: podremos aprovechar los coches que pasan por la calle o las computadoras de la baicueva como armas, hacer que nuestros rivales atraviesen paredes y techos, activar armas... Como ves *Injustice Gods Among Us* será todo un regalo para los amantes de las viñetas (que además se van a ver recompensados con DLCs específicos basados en sagas como Red Son, que nos muestra la versión soviética de los personajes o un universo con zombies, en *Blackest Night*).

**¿POR QUÉ INJUSTICE?**

El anterior *Mortal Kombat vs DC Universe* ya ofrecía nos combates divertidos y espectaculares. Parece que *Injustice* llevará la fórmula a un nivel muy superior, empezando por el catálogo de luchadores.





**LOS PRINCIPALES HEROES Y VILLANOS** del universo DC se verán las caras en este juego de lucha, que toma prestado el sistema de control de Mortal Kombat



**LOS PERSONAJES SE DIVIDIRÁN** por su manera de luchar en dos grupos: los "poderosos" y los que utilizan gadgets para defenderse. Estarán equilibrados

**■ MÁS DE VEINTE  
SUPERHÉROES DE  
DC COMICS PELEAN  
EN ESTE TORNEO  
DEVASTADOR ■**



**LOS ESCENARIOS** tendrán multitud de elementos interactivos que añadirán profundidad a nuestra manera de luchar. Todos tienen varios niveles



**Una edición "super"  
LA MÁS COMPLETA PARA  
COLECCIONISTAS**

La edición de coleccionista de Injustice incluye el juego, un cómic exclusivo, una estatua de 23 cm de Wonder Woman luchando contra Batman, capis metálica y varios "skins" descargables de la serie New 52



**LAS CLAVES**



**1 LLEGA TU TURNO**  
Peleeamos sobre un escenario tablero y en nuestro turno moveremos todas nuestras unidades.



**2 PELEAS O TRABAJAS?**  
Reflexionar a nuestros héroes entre ellos mejora su eficacia en combate.



**3 ÉPICA A RAUOLES**  
La historia, narrada con escenas de anime, hablará de honor, amistad, poder...

19 de abril ■ Nintendo ■ Estrategia

# FIRE EMBLEM AWAKENING

Precedido de un gran éxito de crítica en Japón y Estados Unidos, llega a Europa un juego de estrategia y rol que, esta vez sí, puede hacer que la saga alcance el éxito masivo.

**EL SECRETO DEL ÉXITO.** No es tan secreto: *Fire Emblem Awakening* trasladará un sistema de juego sencillo de manejar pero profundísimo, con multitud de opciones. Y todo apoyado en una gran historia: el pacífico país de Ylisse empieza a sufrir el ataque de un extraño ejército sobrenatural llamado los Riisen, y el Príncipe Chrom, jefe de la guardia real, emprenderá un viaje por todo el mundo para descubrir el origen de la amenaza y, de paso, ir reclutando a los mejores guerreros que encuentre. Una historia que se sitúa siglos después de los anteriores *Fire Emblem* y que irá revelando sorprendente conexiones con ellos. «En cada capítulo de nuestra peripécia afrontaremos una batalla por turnos en la que cada personaje será una unidad de características únicas: caballeros, soldados, luchadores, me-

gos... El control básico será intuitivo y en los modos más fáciles cualquiera podrá disfrutar del juego. Pero si elegimos la opción de que, cuando una unidad muera en combate, la perdamos para siempre, el desafío estratégico aumentará exponencialmente. Para superar tendremos multitud de opciones, y especialmente importante será la colocación de nuestros personajes sobre el tablero: cuando dos estén en casillas contiguas, podrán apoyarse y desarrollar luzes de amistad que les harán más eficaces en combate. ¿Quién no lo daría todo por un amigo en el campo de batalla? ■

**➔ PRIMERA IMPRESIÓN**

Atrapa desde la primera batalla y poco a poco vas descubriendo sus muchas posibilidades. Promete mucha adicción.





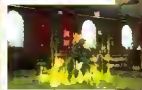
EN CADA TURNO, primero moviéndonos nosotros e nuestros aliados (un máximo de nueve) e elegir a uno de los que hayamos reclutado, y luego nuestros enemigos.



EL ELEMENTO ROLERO está en la mejora de personaje y subir de nivel, generar habilidades y podremos equiparlas con nuevos armamento, enseñarles hechizos, partituras de batalla.



¡OJO AL DATO!



Mapas, misiones, héroes  
**OTRO JUEGO DE 3DS QUE SE APUNTA A LOS DLC**  
Aunque aun no se ha desarrollado un calendario de contenidos para Europa, en Japon se ha ido como realizando paquetes de personajes (incluidos clásicos de la saga como Merth y nuevos escenarios y misiones

EUROPA  
LEGARÁ  
UNA 3DS  
XL EDICIÓN  
ESPECIAL CON  
FIRE EMBLEM  
AWAKENING  
INSTALADO DE  
SERIE EN SU  
MEMORIA

CADA UNIDAD es de una clase (caballero, arquero, mago) y cada clase tiene una habilidad más poderosa a la que se accede con suficiente experiencia

LV4

HP increased by 1.

Str increased by 1.

Skill increased by 1.

increased by 1.

increased by 1.

Sully

Turns out the business  
end of my sword is ME. ♥

CHROM Y MARTH: ¿por que las espadas de estos dos personajes son gemelas? ¿Historia a resolver durante la aventura.

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

## MARZO



**PS3- Xbox 360**  
**MADAGASCAR: ESCAPE 2 AFRICA**  
Una aventura en la que los protagonistas de Madagascar se enfrentan a una nueva aventura en África.



**Wii U**  
**MARIO & LUIGI: DREAM TEAM**  
Una aventura en la que Mario y Luigi se enfrentan a una nueva aventura en el mundo de los sueños.



**Wii U**  
**LEGO DIMENSIONS**  
Una aventura en la que los personajes de LEGO se enfrentan a una nueva aventura en el mundo de los sueños.



**PS3- Xbox 360**  
**ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL**  
Una aventura en la que los protagonistas de Army of Two se enfrentan a una nueva aventura en el mundo de los sueños.

## ABRIL



**PS3- Xbox 360**  
**THE HUNGER GAMES: MOCKINGJAY - PART 1**  
Una aventura en la que los protagonistas de The Hunger Games se enfrentan a una nueva aventura en el mundo de los sueños.



**PS3- Xbox 360**  
**FIRE EMBLEM AWAKENING**  
Una aventura en la que los protagonistas de Fire Emblem se enfrentan a una nueva aventura en el mundo de los sueños.



**PS3- Xbox 360**  
**DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN**  
Una aventura en la que los protagonistas de Dragon's Dogma se enfrentan a una nueva aventura en el mundo de los sueños.



**PS3- Xbox 360**  
**DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN**  
Una aventura en la que los protagonistas de Dragon's Dogma se enfrentan a una nueva aventura en el mundo de los sueños.



**PS3- Xbox 360**  
**DECEPTION: THE MANKIND PROJECT**  
Una aventura en la que los protagonistas de Deception se enfrentan a una nueva aventura en el mundo de los sueños.



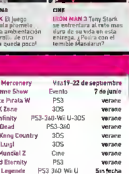
**PS3- Xbox 360**  
**POSESIÓN INFERNAL**  
Una aventura en la que los protagonistas de Posesión Infernal se enfrentan a una nueva aventura en el mundo de los sueños.



**PS3- Xbox 360**  
**SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA**  
Una aventura en la que los protagonistas de Salón del Cómic de Barcelona se enfrentan a una nueva aventura en el mundo de los sueños.



**PS3- Xbox 360**  
**STAR TREK: THE NEXT GENERATION**  
Una aventura en la que los protagonistas de Star Trek: The Next Generation se enfrentan a una nueva aventura en el mundo de los sueños.



**PS3- Xbox 360**  
**IRON MAN 3**  
Una aventura en la que los protagonistas de Iron Man 3 se enfrentan a una nueva aventura en el mundo de los sueños.

## Y PRÓXIMAMENTE...

Ninja Gaiden 3: Revenant	PS3-360	5 de abril	Company of Heroes 2	PC	25 de junio	Killzone Mercenary	Via 19-22 de septiembre
Shovel Knight	PC	10 de abril	Lost Planet 3	PS3-360-PC	28 de junio	Trigun Game Show	Evento
RE: Revelation	PS3-360-Wii U	24 de mayo	Sniper Elite V2	Wii U	primavera	One Piece Pirate W	PS3
Fast & Furious 4	Cine	24 de mayo	El llanero solitario	Cine	19 de julio	Project X Zone	3DS
GRID 2	PS3-360-PC	31 de mayo	Star Trek En la...	Cine	20 de agosto	Disney Infinity	PS3-360-Wii U-3DS
Resident Evil 6	PS3-360-PC	7 de junio	Laborio Inmortal	Cine	20 de agosto	Killer 13 Dead	PS3-360
E3 2013	Evento	11-13 de junio	Splinter Cell Blacklist	PS3-360	20 de agosto	Disney King Country	3DS
The Last of Us	PS3	14 de junio	Rainbow Six	Evento	21-25 de agosto	Herie & Luigi	3DS
Animal Crossing	3DS	14 de junio	Perce Jalisco 3D	Cine	23 de agosto	Guerra Mundial 2	Cine
El hombre de acero	Cine	21 de junio	Rick Asa 2	Cine	30 de agosto	Time and Dexterity	PS3
Monstrous University	Cine	21 de junio	Grand Theft Auto V	PS3-360-PC	17 de septiembre	Reynan Legend	PS3-360-Wii U
							Sin fecha

Entra en nuestra web y encuentra tu tienda más cercana  
**www.GAME.es/tiendas**



## Reserva tus juegos en GAME y aprovecha todas sus ventajas

**The Last of Us**  
 + DLC Doble de regalo

18/04  
 2013



**De regalo**

Presupuesto limitado a 300 uds.

**Injustice: Gods Among Us + DLC**  
 "Modo Zombie"

19/04  
 2013



**De regalo**

Presupuesto limitado a 300 uds.

**Fire Emblem: Awakening**  
 + Libro de Arte

19/04  
 2013



**Libro de Arte**  
**Fire Emblem**

**De regalo**

Presupuesto limitado a 300 uds.

**GAME**

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.  
 Precios válidos y vigentes hasta el 31/04/13. Impuestos incluidos.

**www.GAME.es**

Sólo por ser socio de **GAME**  
¡Ventajas al instante!

¡Tu consola favorita  
al mejor precio!

**Nintendo 3DS XL + Monster Hunter 3  
+ Metal Gear Solid Snake Eater 3D**



2.099  
puntos

Llévatelo  
ahora por

**209.95**  
€

**PlayStation 3 500GB + God of War  
Ascension Ed. Esp. + juego a elegir**



2.999  
puntos

Llévatelo  
ahora por

**299.95**  
€

**PS Vita Wifi + Call of Duty  
Declassified**



2.399  
puntos

Llévatelo  
ahora por

**239.95**  
€

**Xbox 360 250GB + carcasa GOW  
GOW Judgment + Forza 4 (Es.) +  
Skyrim (token descargable)**



2.499  
puntos

Llévatelo  
ahora por

**249.95**  
€

**PSP E1004 + PES 2013 + Gran Turismo  
+ GTA Vice City + Little Big Planet**



1.199  
puntos

Llévatelo  
ahora por

**119.95**  
€

**Wii + Inazuma Eleven Strikes +  
Wii Sports + Wii Sports Resort + pock**



1.499  
puntos

Llévatelo  
ahora por

**149.95**  
€

De regalo

**GAME**



**www.GAME.es**

Sólo por ser socio de **GAME**  
¡Ventajas al instante!

¡Compra tus juegos  
al mejor precio!

# AHORA TODOS TUS JUEGOS FAVORITOS MÁS BARATOS QUE NUNCA



Resident Evil 3 (PlayStation 3)



Kao & the Chalkboard



The Sims 3 (PlayStation 3)



Metal Gear Solid 3: Snake Eater



Burn In: Human Revolution



Hunted: The Demon's Forge



L.A. Noire



Rage



Soul Calibur V



The Darkness II



Assault on Wolfenstein



Call of Duty: Modern Warfare 2



Call of Duty: Modern Warfare 3



Final Fantasy XIII-2



Metal Gear Solid: The Peace Walker



Metal Gear Solid: The Peace Walker



Metal Gear Solid: The Peace Walker



Gears of War 2



Grand Theft Auto: San Andreas



The Sims 3 (Xbox 360)



Rocky Horror Picture Show



Rocky Horror Picture Show



Rocky Horror Picture Show



Rocky Horror Picture Show



Rocky Horror Picture Show



Happy Feet 2



Michael Jackson



Samurai Warriors 3



Sonic Heroes



Sonic Heroes



Sonic Heroes



Sonic Heroes



Sonic Heroes



Resident Evil



Gears of War



Pocket Monsters



Ghost Recon



Michael Jackson



Sonic Heroes



Sonic Heroes



Sonic Heroes

**GAME**



**www.GAME.es**

*Diseños exclusivos para  
apasionados de los videojuegos*

# camisetas para gamers



Camisetas  
BORN TO PLAY

solo en  
**STORE**

axel springer

[store.axelspringer.es](http://store.axelspringer.es)



# ESCAPARATE

→ LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA  
**122**

EL HOBBIT es uno de los estrenos en Blu Ray más destacados de este mes, pero en nuestra sección de estrenos encontraremos otras películas para pasar una tarde entretenida si en su lugar dejas que al mundo de la comedia descanse.



PÁGINA  
**126**

## V DE VENDETTA

Todo un clásico de los cómics regresa ahora en una edición muy especial. La también en nuestra sección de cómics, libros y música.

## MANDO TOMB RAIDER

La vuelta de Lara a nuestro lado manda tan chulo para Xbox 360, que os espera en las páginas dedicadas a tecnología.

PÁGINA  
**121**



## EN ESTE NÚMERO...

Los próximos estrenos de películas de super héroes, los últimos lanzamientos en Blu Ray o unas camisetas de diseño exclusivo son algunas de las ideas que os traemos en la sección que va más allá de los juegos.

→ Tecnología	120
→ Estrenos DVD/Blu Ray	122
→ Cine	124
→ Libros, cómics y música	126
→ Bazar	127



# TECNOLOGÍA

**Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.**

## Ajusta tu ratón a tu gusto

- Nombre: **Quiberus**
- Empresa: **Razer**
- Categoría: **PC** ■ Precio: **149,99 €**

Los jugadores de PC más exigentes se lanzarán a este ratón como Hideo Kojima se lanza encima de unas buenas tapas cada vez que visita España. Ha sido diseñado por los ingenieros industriales de Razer cuidando cada aspecto de su ergonomía y con múltiples partes móviles que hacen que se adapte a cualquier mano y estilo de juego. Al margen de su estupendo diseño, el sistema de sensor dual 4G con 8200ppp garantizan una respuesta instantánea a cualquier movimiento. [www.razerzone.com](http://www.razerzone.com).

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★



## El mando más aventurero

- Nombre: **Mando Tomb Raider**
- Empresa: **Microsoft**
- Categoría: **Xbox 360** ■ Precio: **59 €**

Microsoft, en colaboración con Crystal Dynamics, ha lanzado un mando para Xbox 360 inspirado en el nuevo Tomb Raider. Se trata de una modificación del mando original. Parte de un diseño base en color rojo que incorpora ventajitas, arañazos e incluso huellas dactilares, grabado con láser para crear una apariencia realista y un tacto desgastado. Vamos, que aparenta tener más golpes que Lara en su nueva aventura. Incluye un código para poder descargar un acceso al personaje jugable Scavenger Archer. [www.xbox.com](http://www.xbox.com)

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★



## Despeja la Y... de asequible

- Nombre: **Gama Y Gaming** ■ Empresa: **Thrustmaster**
- Categoría: **PS3, Xbox 360** ■ Precio: **Desde 40 €**

La nueva línea para jugadores de Thrustmaster se acuerda tanto de Xbox 360 como de PS3 y PC, con modelos compatibles con cada consola 250X, 250P y 250C, respectivamente. Se trata de unos 'headsets' de gama baja, aunque con buen acabado. Han sido fabricados en plástico y ofrecen sonido estereo. Su micrófono mando de control y diseño acorde con cada consola satisfarán a los jugadores que no quieran entrar en equipos con grandes aislamientos o calidad 5.1. Por ello, su precio está muy ajustado. Encontraréis todos las tiendas donde los venden en: [www.thrustmaster.com/es](http://www.thrustmaster.com/es)

VALORACIÓN: ★ ★ ★





## Lleva tu música contigo

- **Nombre:** Bluetooth Pop
- **Campaña:** Dvome
- **Consola:** Altavoces
- **Precio:** 29 €

Resulta toda una gozada conectar de forma inalámbrica nuestra consola o dispositivo móvil a un altavoz para disfrutar de una mayor calidad de audio, y con mayor volumen, de videojuegos o aplicaciones de música. La ventaja es que no tenemos por qué dejar de utilizar nuestro dispositivo y los cables no nos estorban. Este altavoz no ofrece la mejor calidad del mundo [AW], pero sí sorprende por su tamaño. Además, sus reducidas dimensiones lo convierten en un compañero de viaje ideal. La batería, que se carga por miniUSB, aguenta unas 5 horas de uso. [dvome-europe.com](http://dvome-europe.com)

**VALORACIÓN:** ★★

## Botones para tu móvil

- **Nombre:** iDroid
- **Campaña:** Blade
- **Consola:** iOS, Android ■ **Precio:** 29,99 €

Cada vez hay más y más juegos en las tiendas de descargas para iOS y Android que son compatibles con mandos. La última apuesta en este terreno es iDroid, que confía en las formas habituales que vemos en los controladores de consola.

El mando iDroid incluye 5 funciones diferentes: teclado, ratchet, joystick, función Turbo fire y función Circle. Posee dos sticks analógicos, 6 botones digitales, dos gatillos, batería propia y un diseño ergonómico. [www.playme.com](http://www.playme.com)

**VALORACIÓN:**

★★★★



## NO LO PIERDAS DE VISTA

SONY XPERIA Z

## El titán acuático de Sony

- **Nombre:** Xperia Z ■ **Campaña:** Sony
- **Consola:** Smartphone ■ **Precio:** 619 €

Sony ha decidido dejarse de tonterías y su último 'smartphone' mira a la cara e incluso supera en algunos aspectos a los 'pesos pesados' de la industria, como el iPhone 5 o el Galaxy S3. El Xperia Z tiene una impresionante pantalla de 5 pulgadas (1080 x 1920 píxeles) y 443 ppp y destaca por su diseño, elegante y estilizado, y la calidad de los materiales. Aporta por las líneas rectas y el cromado, y el acabado es excepcional, superior a lo que acostumbra Samsung y en la línea de Apple. A pesar de eso es 'todoterreno' y soporta golpes, polvo y hasta agua, con lo que podemos sumergirlo un metro para hacer fotos y vídeos acústicos. Su procesador Snapdragon S4 quad-core y 2 GB de RAM confirman que estamos ante uno de los mejores terminales del mercado. Solo sé la poción para mayor rendimiento de batería y algo más de 16 GB de almacenamiento. [www.sonymobile.com](http://www.sonymobile.com)

**VALORACIÓN:** ★★★★★



## ★ LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

### PLAYSTATION 3

<b>MANDO PS MOVE</b> Una nueva forma de control. 29,90 €	<b>VOLANTES 027 DE LOGITECH</b> El volante de referencia de PS3. 349 €	<b>MANDO IRRECA MOTO GP</b> Vibración y sonidos de calidad. 29,99 €	<b>ARCADE STICK STREET FIGHTER</b> La mejor forma de pelear. 349,99 €	<b>AURICULARES TURTLE BEACH</b> BLAZ OPS II Genial diseño y calidad. Desde 50 €
--	--	---	---	--

### Wii

<b>VOLANTES VOLANTE CON BASE</b> Buena opción para conducir. 14,95 €	<b>ACCESORIO WII MOTIONPLUS</b> Mejora la detección de movimiento de tu Wii Remote. 19,95 €	<b>PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO</b> Para los juegos 'tradicionalistas'. 24,95 €	<b>MANDO LA ROJA</b> Mando y muchuk de Arcade. 34,95 €	<b>INDUCCIÓN DUAL CHARGER</b> Carga 2 mandos sin cables. 29,95 €
--	---	--	--	--

### XBOX 360

<b>VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL</b> Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €	<b>AURICULARES TRITTON PREMIER</b> Inalámbricos y a un gran precio. 89,90 €	<b>PADS CONTROL WIRELESS CONTROLLER</b> Cómodo e inalámbrico. 44,90 €	<b>BATERÍAS BASE CHARGER</b> Oes baterías con base. 29,90 €	<b>REMO TO MANDO UNIVERSAL</b> Acabado en negro brillante. 14,95 €
---	---	---	---	--

# ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

## La vida de Pi



- Género: Aventura - Drama
- Protagonistas: Suraj Sharma, Irrfan Khan, Rafe Spall, Tabu, Aditi Hussain, Shrivani Salmath, Ayush Tandon, Vibish Sivakumar, Gérard Depardieu
- Director: Ang Lee
- Precio DVD: 22,95 €
- También en 3D: 30,95 €

**VALORACIÓN:**  
PELÍCULA ★★★★★  
EXTRAS ★★★★★

**ARGUMENTO:** La primera incursión de Ang Lee en el 3D no ha podido ser más satisfactoria. El cineasta taiwanés adapta con maestría la novela homónima de Yann Martel, lo que le ha llevado a conseguir el Oscar como mejor director. La película cuenta la vida de Pi Patel desde que es un niño y vive en el zoológico

de sus padres. Pi es un niño que vive una gran atracción tanto por las series, vivas con los que comparte su hogar como por cualquier credo religioso: el hinduismo es su primera casa, del cristianismo aprende el amor a los hombres y del nudo musulmán el apego a la tierra y la disciplina. Cuando en un viaje transatlántico

rumbo a Canadá el barco en el que viaja se hunde, Pi se ve atrapado en una situación desesperada al tener que compartir su embarcación con un tigre de Bengala.

**EXTRAS BLU RAY:** tres documentales, galería de fotografías y storyboards.

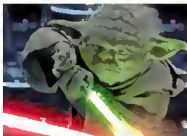


## Trilogía Star Wars



- Género: Ciencia-ficción
- Director: George Lucas
- Precio: 39 € / Cada Trilogía
- Detalles: Edición limitada en formato de caja metálica de la trilogía original y de la trilogía de las películas

**VALORACIÓN:**  
PELÍCULA ★★★★★  
EXTRAS ★★★★★



**ARGUMENTO:** La guerra de las galaxias es una franquicia de ciencia-ficción que se sitúa en una galaxia muy lejana, donde durante siglos ha existido un duro enfrentamiento entre los Jedi, quienes abogan por el orden y la justicia en la República Galáctica, y los Sith, una secta que utiliza el "lado oscuro de la Fuerza" para destruir a los Jedi y gobernar en toda la galaxia.

**EXTRAS BLU RAY:** comentarios del equipo y el director.

# El Hobbit

un viaje inesperado



- Género: Aventuras
- Protagonistas: Martin Freeman, Ien McKellen, Elijah Wood
- Director: Peter Jackson
- Precio: BD 20,95 €
- También en: 3D 35,90 €

**ARGUMENTO:** Antes de "El Señor de los Anillos" Tolkien escribió "El hobbit", novela que ahora ha sido llevada al cine por Peter Jackson en forma de trilogía. En compañía del mago Gandalf y de Irmo e Inés, el acomodado hobbit Bilbo Bolsón se deja llevar por su espíritu aventurero y emprende un viaje a través del país de los elfos y los bosques de los trolls hasta la Montaña Solitaria, donde el dragón Smaug esconde el tesoro de los enanos. Por el camino tropezará con Gollum y el enano único, híguelico

objeto que será posteriormente cause de sangrientas batallas en la Tierra Media. Las casi tres horas de metraje pasan como un suspiro, dejando abiertas varias historias que generarán un gran interés como el conflicto de Thorin con los orcos, la expansión del anillo, la presentación del Nigromante, etc. que se desarrollarán en las dos próximas películas.

**EXTRAS BLU RAY:** Localizaciones, tour por los estudios, secretos del metraje, fotografía, vistazo a la postproducción.



**VALORACIÓN:**  
PELÍCULA ★★ ★★  
EXTRAS ★★ ★★

## Nameless Gangster



- Género: Yakuza / Thriller
- Protagonistas: Choi Min-sik, Ha Jung-woo, Jo Jin-woon
- Director: Yun Jang-bin
- Precio: BD 26 €
- También en: DVD 17,53 €

**VALORACIÓN:**  
PELÍCULA ★★ ★★  
EXTRAS ★



**ARGUMENTO:** En los años ochenta un funcionario de aduanas corrupto está a punto de ser despedido. Decidido a dar un último gran golpe, termina aliándose con uno de los jefes mafiosos más importantes de Busan. Su alianza es fructífera, hasta que en los años noventa se emprende una nueva lucha sin cuartel contra las bandas del crimen organizado.

**EXTRAS BLU RAY:** Tráiler, ficha técnica y artística.

## Sinister



- Género: Terror
- Voces de: Ethan Hawke, James Ransone, Juliet Rylance, Vincent D'Onofrio
- Director: Scott Derrickson
- Precio: BD 20,50 €
- También en: DVD 17,53 €

**VALORACIÓN:**  
PELÍCULA ★★ ★★  
EXTRAS ★★ ★★



**ARGUMENTO:** Ellison, un autor de novelas policíacas basadas en hechos reales, descubre en su nueva casa una caja con fragmentos de películas caseras rodadas en Super 8. Tras analizarlas, llega a la conclusión de que con ellas podría desvelar las circunstancias de la muerte de una familia que habitó tiempo atrás esa misma casa.

**EXTRAS BLU RAY:** Audiocomentarios, documentales sobre crímenes reales y casas con pasado oscuro, escenas eliminadas.

# CINE

La actualidad de la pantalla grande

Por **Alejandro G. Calvo**  
(Managing Editor de SensaCine.Com)

## Los superhéroes del 2013: Quién, cómo y cuándo

El cine de superhéroes adaptados del cómic es, hoy por hoy (muerta Crepúsculo y con 50 sombras de Gray aún en el limbo), el gran filón de la industria cinematográfica. Buena parte de culpa la tiene Joss Whedon quien logró batir récords de recaudación gracias a Los Vengadores, una película-raíz de la que emergerán buena parte de los títulos de superhéroes (de Marvel) en 2013 y 2014.

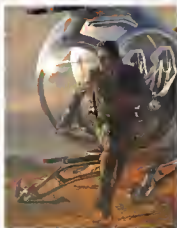
La primera que nos llegará será Iron Man 3 (26/04), cierre de la trilogía protagonizada por Robert Downey Jr. con Shane Black, en vez de Jon Favreau, pilotando la nave. Basada en los cómics Extremis, Iron Man 3 promete más espectacularidad y un mayor fondo dramático que sus antecesoras, además del primer villano de altura de la saga. El Mandarin.

También de Marvel nos llegarán otros dos títulos en 2013: Lobezno inmortal (26/07) y Thor: El mundo oscurito (31/10), la primera de ellas será un nuevo intento por parte de Fox de relanzar su saga mutante, a la espera de lo que Bryan Singer nos entregará en 2014 con X-Men: Días del futuro pasado, que será una especie de Los Vengadores pero para la Patrulla X. No le costará a James Mangold superar el desgauchado que significó X-Men Orígenes: Lobezno, esta vez con Lobezno (repite Hugh Jackman) en una aventura japonesa con ninjas como enemigos. De la secuela de Thor únicamente sabemos que no tendrá nada que ver (ni en contenido, ni en la forma) con la película original, esta transcurrirá en su totalidad en Asgard y, por las imágenes que hemos podido ver, parece una película de vikingos con laldas contra monstruos. Por su parte DC Comics piensa quemar todas sus naves con El hombre de acero (21/06), un reboot del personaje de Superman dirigido por Zack Snyder y producido por Christopher Nolan. Los pocos que la han visto hablan maravillas de ella, al juntar la espectacularidad del primero (Watchmen) con la gravedad dramática del segundo (El caballero oscuro). Seguro que lo parte



«IRON MAN 3  
PROMETE MÁS  
ESPECTACULARIDAD  
Y UN MAYOR FONDO  
DRAMÁTICO»

## Avance



### Oblivion

El director de TRON Legacy, Joseph Kosinski, pone en escena su distópica novela gráfica a mitad de camino entre Matrix y la futura After Earth, de M Night Shyamalan. En una Tierra deshabitada -la humanidad ha tenido que huir para garantizar su supervivencia- una pareja de humanos (Tom Cruise y Andrea Riseborough) son los encargados de estudiar la viabilidad del ecosistema y erradicar posibles aliens invasores. Vaya, un vehículo espectacular para el lanzamiento de su estrella principal cargado de vibrantes FXs (y con cierto aire "cienciólogo") que promete devolver los avers conspiranoicos más cyberpunk a la gran pantalla.

## Taquilla

Datos globales en España: febrero 2013

1	Django desencadenado	9.730.000 €
2	¡Rompe Ralph!	9.230.000 €
3	El lado bueno de las cosas	7.520.000 €
4	Mamá	7.200.000 €
5	Argo	5.430.000 €
6	La jungla: Un buen día para morir	3.010.000 €
7	La trampa	1.680.000 €
8	Hänsel & Gretel: Cazadores de brujas	1.620.000 €
9	El atlas de las nubes	540.000 €
10	Hermosas criaturas	370.000 €



# GAME OVER

¿SE TE HAN ACABADO LAS VIDAS?  
¡VIENTE CON NOSOTROS AL CINE!

[WWW.SENSACINE.COM](http://WWW.SENSACINE.COM)



[SENSACINE.COM](http://SENSACINE.COM)

# LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



## V de Vendetta

Una de las obras más celebradas de Alan Moore regresa en una edición a un precio muy razonable. Tal ha sido la expectativa generada, que la primera edición se agotó antes de ponerse a la venta. En este cómic se narra la historia de una Inglaterra fascista en la que un héroe anónimo pretende crear una revolución.

Cómic publicado por: **eCC**  
Precio: 19,95 €

## Brave Story: Un nuevo viajero

Inspirada en el mundo de los videojuegos, los juegos de rol y los relatos clásicos de aventuras, Brave Story es una aventura épica inolvidable con ecos de Las crónicas de Narnia, Harry Potter y La historia interminable.

Cómic publicado por: **Quaterni**  
Precio: 12,75 €



## Ni no Kuni Original Soundtrack

La banda sonora de esta espectacular aventura sólo se puede adquirir en [shop.wayorecords.net](http://shop.wayorecords.net). Compuesta y dirigida por Joe Hisaishi, esta selección de melodías orquestales incluye dos discos con 33 pistas y un librito en inglés con diseños del juego e información sobre la música.

Disco editado por: **Way Records**  
Precio: 20 €

## The Art of Blizzard Entertainment

Este espectacular libro de arte contiene cerca de 800 dibujos, bocetos y dibujos conceptuales de todos los universos creados por esta compañía. Warcraft, Starcraft o Diablo lucen como nunca gracias, también, a los comentarios anexos de los miembros del equipo de desarrollo.

Libro publicado por: **Panini Comics**  
Precio: 39,95 €



# BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugadores.

## Una edición de altos vuelos

Si sois unos verdaderos fans de *Bioshock Infinite* queréis haceros con la Ultimate Songbird Edition del juego, que incluye una impresionante figura del Songbird, un libro de arte, una litografía, un llavero, una figurilla de Handyman y varios contenidos descargables. Es cara, pero mola.

Más información en:  
[www.bioshockinfinite.com](http://www.bioshockinfinite.com)  
Precio: 139,99 €



## ¡Coge una carta, Scotty!

El popular juego de estrategia *Catan* tiene una versión ambientada en el universo de *Star Trek*, para que exploremos el espacio en nombre de la Federación. El capitán Kirk y el señor Spock le ayudarán a conquistar territorios.

Más información en:  
[www.catan.com](http://www.catan.com)  
Precio: 49,99 €



## A Kratos le gusta el metal

Los mortales se harán con la edición normal, pero si queréis disfrutar como los dioses, podéis adquirir esta edición especial de *God of War Ascension*, con caja metálica, doble XP para el multijugador B5Q, un tema dinámico y un pack de avatares.

Más información en:  
[www.sony.com](http://www.sony.com)  
Precio: 69,95 €



## Las camisetas de los "born to play"

Tenemos el placer de presentaros nuestra nueva línea de camisetas. ¡Sí, sí, creades por nosotros! Con ellas disfrutaréis de diseños verdaderamente jugones y originales. Ya tenemos cuatro modelos distintos (uno de ellos para niños) e iremos ampliando el catálogo. ¡Hacednos con todas!

Más información en: [store.azulcorin.net/es/nuevascamisetas](http://store.azulcorin.net/es/nuevascamisetas)  
Precio: 15 € cada una



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

**967 193 158**

SERVICIO A DOMICILIO (GRATIS): DE 9 HORAS A 20

**GameSHOP**

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

WWW.GAMESHOP.ES

SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATALOGO DE PRODUCTOS, PÓNTETE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A [francisco@gameshop.es](mailto:francisco@gameshop.es) Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO

**ALBACETE**

ALBACETE c/París, 15 ☎ 967 56 55 97

ALBACETE c/Nueva, 47 ☎ 967 61 03 09

ALMANSARA c/Alfonso, 50 ☎ 967 56 55 97

**ALICANTE**

PETRER C.C. Carretera L16-19

Ave. Alicante-Madrid km 36,5 ☎ 965 37 41 16

**ASTURIAS**

AVILÉS c/Alfonso Mª, 15 ☎ 969 51 97 71

**BARCELONA**

IBIZA c/Aragón, 60 ☎ 971 09 05 33

**BILBAO**

ESPRATZ c/El Bolea, 24

☎ 94 977 45 25

**BILBAO**

ALGECIRAS c/Alfonso XI, 4 - Pasaje Las Palomas L11

☎ 956 668 801

**BILBAO**

BENICARLO C.C. c/Alfonso, 14 ☎ 964 61 10 42

☎ 964 61 10 42

**BILBAO**

CIUDAD REAL c/De La Mata, 13 ☎ 926 261 673

**BILBAO**

BILBAO c/Alfonso, 14 ☎ 964 61 10 42

**BILBAO**

MADRID C.C. Alcalá Norte - L-60 Bajo

c/Alcalá, 414 ☎ 91 407 56 40

BARCELONA c/Alfonso, 14 ☎ 964 61 10 42

☎ 964 61 10 42

**BILBAO**

MELILLA c/Carlos Ramírez de Arellano, 4-6 L3

☎ 952 67 94 91

**BILBAO**

VEGAS c/Alfonso, 14 ☎ 964 61 10 42

**BILBAO**

VALENCIA c/Manera, 19 - C.C. AQUA L5 05

☎ 96 330 47 50

ALICANTE c/Alfonso, 14 ☎ 964 61 10 42

☎ 964 61 10 42

L'ELIANA C.C. EL DOSTO c/ Tugay SIN

☎ 967 77 52 13

☎ 967 77 52 13

**PS3 NOVEGACES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS**

58,95€	67,95€	67,95€	48,95€	38,95€
28,95€	38,95€	58,95€	68,95€	67,95€
68,95€	48,95€	58,95€	83,95€	58,95€
67,95€	67,95€	68,95€	84,95€	68,95€
63,95€	58,95€	63,95€	61,95€	67,95€

**PS VITA NOVEGACES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS**

38,95€	38,95€	28,95€	38,95€	32,95€



SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATALOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIANDONOS UN E-MAIL A: [info@gamestop.es](mailto:info@gamestop.es) O POR TELEFONO AL 902 00 00 00. VETE ASTRONAREMOS EN TODO EL PROCESO.

**GameSHOP**  
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS  
WWW.GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:  
**967 193 158**  
SERVICIO A DOMICILIO (OPORTA, DE ROBERTO, 90)

## Wii NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS



## DS NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS



## XBOX 360 NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS



**EL MES QUE VIENE**

# ¿Dónde apunta esta bala?

Viajamos a Estocolmo para asistir a una presentación que se mantiene en secreto. Lo único que podemos deciros es que carguéis vuestro arma, porque el campo de batalla os espera...

**A LA  
VENTA EL  
19 DE  
ABRIL**

**Y ADEMÁS...**  
**Diablo III**  
**Bioshock Infinite**  
**Saints Row 4**

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Robby Duraneta no se hace responsable por las emisiones que se publiquen o no en este.

**DIRECTOR:** Javier Abad

**REDACCIÓN**

**REDACTORES:** David Martínez  
Jefe de Redacción: Daniel Quintana

**MAQUETACIÓN**

Jefe de Maquetación: Jorge García

**COLABORADORES:** Javier Gumbao, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Carlos Menéndez, Parga Abad, Robert Astar, Gustavo Acero, Javier Parral, Mónica

**CORRESPONSAL:** Christophe Karglon (Londres)

**DIRECTOR DE INFORMÁTICA Y COMUNICACIÓN:**  
José Luis Sant

**axel springer**

**EDITA:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

**DIRECTORA GENERAL:** Mamen Pérez

**ÁREA DE VIDEOJUEGOS**

**DIRECTOR DE ÁREA:** Manuel del Campo  
**DIRECTOR DE ARTES:** Abel Vaqueiro  
**DIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:**  
José Antonio de  
**DIRECTORA DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN:**  
Virginia Labeón  
**DIRECTOR DEL SISTEMA:** Javier del Val

**PUBLICIDAD**

**DIRECTORA DE MARKETING Y PUBLICIDAD:**  
Belen Forman  
**ÁREA DE SERVICIOS COMERCIALES:** Araceli Jarro  
**DIRECTOR COMERCIAL:** Jose Manuel Saez  
**COORDINADOR COMERCIAL:** Mónica Marm, Néstor Rodríguez, Beatriz Alcaraz, Daniel Gastón, Sergio Páez  
**COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:** Lucio Martínez  
C/ Santiago de Compostela, Nº 94,  
28020-Madrid  
Tel: 902 11 12 15 Fax: 902 11 86 32

**REDACCIÓN:**

C/ Santiago de Compostela, Nº 94,  
28020-Madrid  
Tel: 902 11 12 15 Fax: 902 12 04 48  
**SUSCRIPCIONES:**  
Tel: 902 363 777 Fax: 902 34 01 81

**Dirección:** S.O.E.L.

Tel: 91 317 67 00 00  
**Portugal:** Johnson Portugal  
Rua Dr. José Agostinho, Lote 1 - A,  
1700 Lisboa Tel: 907 17 39 Fax: 907 00 32  
**Auxiliar de Producción:** Rosalind Gordon  
Editorial S.L.  
**Transporte:** GONCAL, Tel: 91 767 60 00  
**Impresión:** Quirós S.A. Tel: 91 804 151  
**Auxiliar de Producción:**  
Azedet Simón Editorial S.L.  
**Deposito Legal:** M-2063-1-1991

**DISTRIBUCIÓN PARA AMÉRICA**

**ARGENTINA:** Iris Agency S. R.  
**MÉXICO:** Iris Agency S. R. y V.  
**VENEZUELA:** Distribución Central

**Printed in Spain**

**NOTA:** Los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Robby Duraneta no se hace responsable por las emisiones que se publiquen o no en este.

Publicación controlada por



Hobby Press Es una marca de  
Axel Springer España S.A.





Desde  
**4,95€**

Fotografía, diseño web, arte 3D, smartphones, mundo Apple, Apps imprescindibles, videojuegos... ¿Quieres saber más?

Fotografía, diseño web, arte 3D, smartphones, mundo Apple, Apps imprescindibles, videojuegos... ¿Quieres saber más?



store. [www.springer.es](http://www.springer.es)

El juego mejor  
valorado de 2013:  
**92 sobre 100**

El título del catálogo de  
Nintendo 3DS mejor valorado  
por los usuarios:  
**93 sobre 100**

Uno de los cuatro  
mejores juegos  
de estrategia por  
turnos de la historia

# FIRE EMBLEM Awakening

**La batalla de Ylisse ha comenzado.  
Y pagarás tus errores con la vida de tus seres queridos.**

**RESÉVALO AHORA**  
Y LLÉVATE UN LIBRETO EXCLUSIVO  
CON LOS CONCEPT ART DEL JUEGO

DISPONIBLE EN: FNAC • GAME • GAMESTOP • XTRA LIFE ES



Unidades físicas disponibles: 3.450. Consulta antes disponibilidad en tu establecimiento.



© 2012 2013 Nintendo / WOTLAWST SYSTEMS

IMPORTADO POR: NINTENDO DE ESPAÑA S.L. (NINTENDO ESPAÑA S.L.)  
Se comercializa con el soporte de Nintendo 3DS. Nintendo DS™, la Nintendo DSi™.

